

StarCraft

народное творчество

№ 4(59)'2002

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Худшие игры 2001 года

Конкурс ForgottenWare

Выиграй модем

Эмуляторы Ультимы

Создай свой сервер Ultima Online

Тайная Война

RPG на ПК и консолях

HEROES IV

Interview

NovaLogic

Revolt Games

Action Forms

Paradox Entertainment

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Counter-Strike

своими руками



Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness



Всем привет!

Уже совсем скоро, где-нибудь под занавес этого года, исчезнет последний признак, на основе которого нас все еще можно отнести к недоразвитым в плане Интернета странам. Ибо юзеров в инете у нас много, всевозможных сайтов - навалом, поисковых систем, каталогов, онлайновых шопов - хватает, спама - выше крыши (столько мусора в ящике по утрам и вечерам - достали). У нас даже есть Масяня (сайт которой MULT.RU Мультфильмы - http://www.mult.ru мы все тут дружно поздравляем с получением Гран-при Российской академии Интернета и кучи других призов в рамках Национальной Интернет Премии 2001 года). Но у нас все еще нет российской MMORPG. Она все еще вызревает у девелоперов "никитайцев", да и паблишер "1C", скорее всего, слабо пока представляет, что ей делать с этим невиданным на местных просторах зверем. Поэтому предлагаю всем мало-мальски подкованным жителям онлайновых вселенных ознакомиться с нашим материалом по "Сфере", после чего откликнуться на высказанное в нем предложение.

Отраден, тем не менее, даже сам факт того, что мы на это решились. Ну, ладно, пока еще решаемся. В незапамятные времена, помню, "Бука" тоже отважилась на издание игр в джевельном варианте - и наш игровой рынок стал после этого мало-помалу обретать цивилизованность. Давно ли на каждом углу торговали "тряпичными" копиями видеокассет, а мы все дружно их покупали, несмотря на "всеобщее осуждение" видеопиратства? Ибо с этим злом приходилось мириться ввиду отсутствия нормальной альтернативы. Сейчас подобное кажется диким на фоне качества, ассортимента и цен любого приличного видеошопа. И ведь откат к прошлому представляется немыслимым, работают чисто экономические причины. Покупать лицензии стало выгодно по всем параметрам. Правда, за исключением одного - сроков появления новинок. Но я вот уже как-то приучил себя к мысли, что лучше позже, чем дерьмо. Обидно, конечно, что у нас прокатывают хитовые фильмы через несколько месяцев после их штатовской премьеры. Тут тоже нужно ломать устоявшийся стереотип, ведь что сейчас, что полгода назад тот же "Властелин Колец" посмотрит практически одно и то же количество россиян, которое оставит в кассах одну и ту же сумму. Так почему не слупить эту сумму с нас раньше? Почему не взять на нашем рынке то, что он может легально дать, ведь все равно кто-то левый на этом что-то заработает? Вот и во время нашей беседы за кружкой пива с представителями NovaLogic была четко озвучена мысль о том, что зарабатывать на российском рынке что-то все же лучше, чем ничего (подробности - в материале "Slainte!").

Впрочем, процесс уже пошел. Посмотрите на горбушечные и прочие прилавки и лотки, с каждым месяцем легальных джевелов на них становится больше. Пусть это не всегда шедевры, покупать для нас одни сливки ни у кого никаких денег не хватит. Даже вопрос с задержкой локализованной версии решился полюбовно - стало обычной практикой появление "родного" официального джевела, за которым следует локализация. И чем быстрее первоисточники всех видов удовольствий почувствуют отдачу от нашего рынка, тем с большим вниманием они отнесутся к нему при подготовке новых проектов. Тем быстрее у нас начнут появляться на больших экранах гарри поттеры, а в магазинах - боксы с лицензиями, которые сейчас и через Интернет заказать проблематично (коробку с Dark Age of Camelot я так пока и не получил. Может, штормит в Атлантике?).

Пользуясь правом главреда писать здесь, что ему вздумается, хочу от имени Сотника поздравить всех членов клана Navigator Dragons с высокими достижениями. С 650+ места в ладдере Dragon Court мы упорным трудом и ратными подвигами добыли право занять почетную пятую позицию. У клана теперь три специальных способности, а численность его перевалила за 700 человек. Виват Navigator Dragons!

И еще один приятный момент. В этом месяце наш журнал вышел с двумя компактами. Таким образом мы хотим отметить пятилетие "Нави" - сделать подарок нашим друзьям-читателям.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 59
Апрель 2002 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела Hardware
Юрий Пашолок

Корректоры
Ирена Алекперова
Алена Лукаш

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Комикс
Д. А. Кузьмичев, арт-студия "Люди Мертвой Рыбы"

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Represetative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas", пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 36.000 экз.

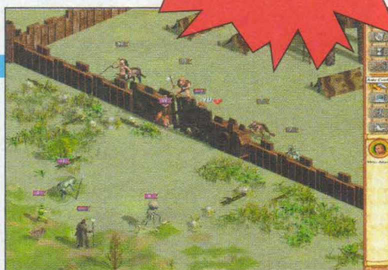
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2002 г.

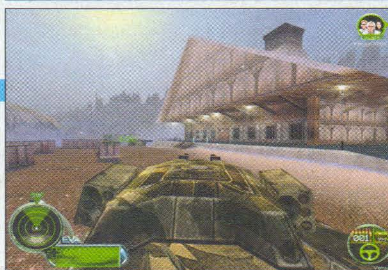
СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!! Стр. 159

КОНКУРС - стр. 3













Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Конкурс ForgottenWare



Мы решили тряхнуть стариной и вспомнили самые-самые игры за прошедшие двадцать лет. С 1982 по 2001 год. На каждый год пришлось по одной игре. Вот вам задание. Расположите их по временной шкале, вписав порядковый номер каждой игры в окошко над соответствующим годом. Например, Paratrooper, который вышел в 1982 (внимание подсказка), идет у нас идет под номером 13. В графе 1982 ставим цифру 13, как показано на примере.



Пример: 1982 — 13

С хитами прошлого десятилетия вы справитесь – в этом мы уверены, а вот с играми восьмидесятых придется повозиться. Поройтесь в старых дискетах, поспрашивайте друзей, пройдитесь по "антикварным" магазинчикам. Согласны, задание не из легких, зато и призы стоящие. Первый, приславший правильный ответ, получит U.S. Robotics 56K Faxmodem. Среди остальных правильно ответивших будут разыграны два модема U.S. Robotics 56K PCI Faxmodem и три 500-рублевые интернет-карты РОСНЕТ.

Призы предоставлены мастер-дистрибутором U.S. Robotics – компанией RRC, отмечающей в этом году свое десятилетие.





1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001

Конкурс "Смерть Боссам!": итоги

Признаемся честно, до 12 марта мы думали, что онкурс не состоится. Три жалких письма за месяц – акого еще не было. Но со второй недели марта нам овалил поток скриншотов, редакционный Bat только ем и занимался, что выкачивал письма с сабжектом Смерть Боссам!". Только сейчас, разгребя завалы артинок, мы можем назвать победителей конкурса. от наши славные боссоубийцы:

Мальгин Иван из Санкт-Петербурга
Борисов Станислав из Санкт-Петербурга
Лазуткин Владислав из Новосибирска-66
Зверев Дмитрий из Москвы
Дмитриев Дмитрий из Ярославля
Игнатенко Михаил из Хабаровска
Лухин Евгений (к сожалению, не указал свой обтный адрес)
Бакалов Дмитрий из Воркуты
Пустынский Сергей из Москвы

Все они получают замечательный DVD-фильм "Мистер БИН".

Абсолютным победителем стал Николай Петраков, который запечатлел и прислал нам смерть 74 боссов. Он получает привод DVD-ROM Pioneer.

P.S. Рассовывая по папкам несметное количество скринов со всякими боссами, невозможно не совершить несколько маленьких открытий. Во-первых, мне нужен новый винт. Во-вторых, особой популярностью у читателей пользовались: Diablo, Doom и Duke Nukem. Также пришло большое количество скриншотов с героем нашего времени Максом Пейном. Игра настолько любима в народе, что я уже не могу смотреть на гибель несчастной женщины в вертолете. В-третьих, почти не пришло скринов из старых добрых игр. Похоже, геймеры начинают забывать хиты начала девяностых. Лишь парочка картинок из Golden Axe и Dangerous Dave согрела мое сердце. – К. Подстрешный



Николай Петраков получил приз на выставке Медиатека 2002

Тебя зовут: ____________________

Твой адрес: ____________________

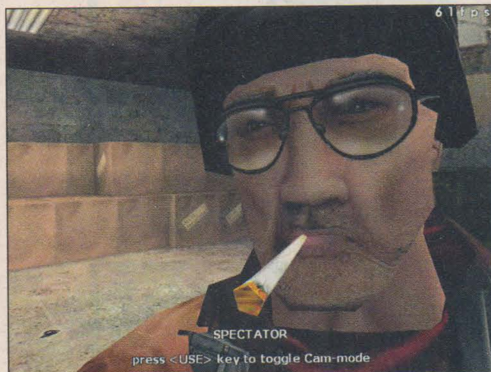
Твой телефон:

Новости

Андрей "Newfr" Иванов
Андрей Щур
Владимир Чаплыгин
Елена Лукаш
Константин Подстрешный
Юрий Пашолок
Chaos

Что было, что будет

Navy Seals: Covert Operations



Так называется бета версия мода для Quake 3: Arena, который повествует о борьбе отряда американского спецподразделения против команды террористов, названной в терминологии тех же Котиков TANGO. Мод схож с Counter-Strike для Half-Life или Tactical Ops для Unreal Tournament - та же командная борьба на урбанистическом уровне, но есть и некоторые отличия. Во-первых, используется продвинутая система повреждений, включающая в себя грудь, живот, руки/ноги и голову. Причем каждое из них по особенному влияет на состояние игрока - попадание в руку сбивает прицел и т.п.

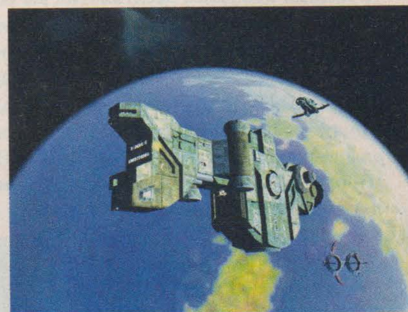
Во-вторых, ведется учет experience очков, которые можно раскидать по нескольким ролевым категориям для получения необходимой специализации - к примеру, если вы хотите быть снайпером, то нужно тратиться на меткость и силу. И, наконец, гораздо больше внимания уделяется персонификации игрока - вы можете выбрать себе одну из 16 предлагаемых небритых рож, а также кучу всяких примочек вроде очков, шляп, масок и т.д., что существенно улучшает узнаваемость друг друга на поле боя. Похоже, скоро появится достойный ответ устаревающему Контр-Страйку. - *А.Щ.*

Wizard of Oz: МакГи раскрывает карты

Американ МакГи, бывший дизайнер уровней id software, создатель умопомрачительной American McGee's Alice, а ныне глава Carbon6 Entertainment, выступая на конференции разработчиков Game Developers Conference, поделился кое-какой информацией о своей новой игре. Напомню, что теперь МакГи нацелился на книгу Wizard of Oz, известную в нашей стране под названием "Волшебник Изумрудного города". В настоящее время дизайн American McGee's Wizard of Oz готов примерно на восемьдесят процентов, так что в скором времени кодеры из Carbon6 Entertainment примутся за работу. Подробностей о сюжете игры мистер МакГи не сообщил, однако кое-какое представление о нем можно составить, основываясь на имеющихся артах и игровой вселенной American McGee's Alice. Ничего веселого нам точно не светит, еще неизвестно, в какого монстра превратится Железный Дровосек. Зато по поводу музыкального сопровождения игры гадать не приходится - его пишет известный певец и композитор Питер Гэбриэл. - *Ю.П.*



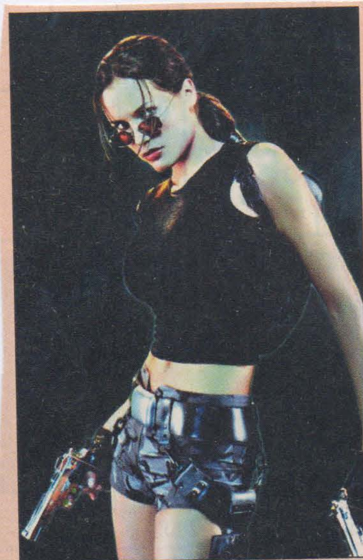
Игры от Microsoft: наступление по всем фронтам



На прошедшей в Лас-Вегасе выставке International Games Festival Microsoft обнародовала информацию сразу по десяти играм.

Asheron's Call 2 (дата выхода - конец 2002 года). В игре будут учтены все промахи первой части, а ее новый движок Turbine Engine G2 "заточен" под возможности видеокарт последнего поколения. Разработчики гарантируют всевозможные природные катаклизмы, в т.ч. извержения вулканов. Что же касается геймплея, то пользователи теперь смогут серьезно влиять на сюжетную линию игры и внешний вид мира AC2. Также подверглись "шлифовке" боевая система и другие навыки.

Links 2003 (конец 2002 года). Симуляторы гольфа у Microsoft всегда были удачными, Links 2003 вряд ли будет исключением. Игрок сможет поучаствовать в шести чемпионатах, также ожидается продвинутый многопользовательский режим. В настоящий момент Links 2003 уже может похвастаться великолепной



И никто не посмел ее в этом упрекнуть. Потому что Eidos из разработки шестой части Tomb Raider тайны не делала, это - во-первых. Во-вторых, новая ларакрофтмодель Jill De Jong из Германии, - славная фроляйн (см. фотку). В-третьих, игра создается на новом движке и свеженькая тушка Ларисоньки с 5000 полигонами (практически Unreal II, в прошлой части – было 500 треугольников) смотрится очень даже симпатично. Хотя ее прямо-таки подростковая внешность вызывает некоторые сомнения. О возрасте женщин говорить не принято... Ларисочка вся виртуальная, и вообще вечно молодая, почти как Масяня. Но ей уже за тридцатник. Нет, я не страдаю легкой формой геронтофилии, и отлично понимаю, что подростков образ зрелой женщины скорее напугает (тетенька, пустите!..). Но что ж Core из нее местами вовсе девочку делает? Хотя, следует ради справедливости отметить, другими Крофтовскими местами занимались вполне достойные, талантливые и сексуально озабоченные люди.

Похоже, с археологией Лара завязала. И правильно. Посмотрела, небось, в фильме, как это ужасно со стороны выглядит. Сюжет будет про то, как Ван Кроя замочили в Париже (самым жестоким и кровожадным образом), а Лару в этом обвиняют. Значит, как египтян на поезде стрелять – это ничего, или в Венеции мужиков с бейсбольными битами из обреза – тоже нормально. А тут одного старикашку – и уже весь Париж в ужасе ("city in fear"). Она благоразумно делает ноги от такого правосудия, попутно грабя музеи и пополняя фамильную коллекцию драгоценностей. Будет, конечно, и налет мистики на всем этом... Вот такие у нас теперь сюжеты, дорогие друзья, прямо Hitman, Thief и Max Payne в одном флаконе. Не помешало бы в смесь немного самого Tomb Raider добавить.

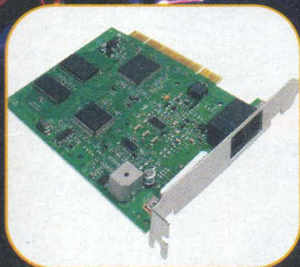


Из мира мелочей. Барбарисоньке справили нормальные солнцезащитные очки. Теперь их можно увидеть не только в заставке и меню, но и на Ларе непосредственно в игре. Лариса на скриншотах в темных очках даже ночью в слабоосвещенных коридорах музея. (У меня есть один знакомый, тоже в любое время суток так ходит, постоянные шишки на лбу.) Солнечные очки хотели сделать, если мне не изменяет память, еще в четвертом TR. В PC-версии они смотрелись отлично, но не на приставках с низким разрешением, поэтому от них тогда отказались.

P.S. Выход традиционно назначен поближе к концу года. - *К.П.*

U.S.Robotics®

Что делает фантазию реальностью?



56K Faxmodem PCI

Внутренний PCI факс-модем, имеющий высокое соотношение цена/качество, за счет отсутствия flash-памяти, функции которой выполняет Ваш компьютер. Исключительная легкость Upgrade.



56k Message Modem

Этот голосовой факс-модем обеспечивает отличные условия работы в Интернете, а также позволяет записывать голосовые сообщения и факсы, даже когда Ваш компьютер отключен (до 20 минут на автоответчике или 50 страниц факсов).



56k FaxModem

Хотите иметь факс-модем без излишеств, но ещё при этом экономить на оплате счетов от провайдера? - 56k FaxModem уверенно обеспечит высокую скорость. С этим факс-модемом весь мир Интернета на Вашем экране - шоппинг, игры, видеоклипы, музыка.



Courier V.Everything Corporate Modem

Этот знаменитый модем обеспечивает максимально доступную скорость при любом соединении. Помимо работы во всех стандартах, включая V.90, Courier имеет высокоскоростной последовательный интерфейс (230 кбит/с), мощную систему защиты от несанкционированного доступа. Работает на коммутируемой и выделенной линиях в синхронном и асинхронном режимах.

www.rrc.ru



RRC
Business Telecommunications

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ

- Москва: (095) 956–1717 • С.–Петербург: (812) 325–0636
- Киев: (044) 440–3200 • email: pcd@rrc.ru

графикой, обещана удобная система управления камерой.

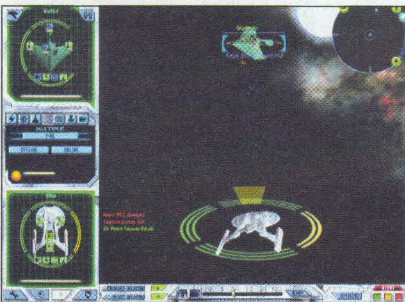
MechWarrior 4 Inner Sphere Mech Pak (май 2002 года). Новый адд-он для MechWarrior 4 предназначен прежде всего для любителей сетевой игры. В его начинке - Heavy Gauss Rifle, а также четыре новых меха, разумеется, родом из Внутренней Сферы: Hunchback, Dragon, Zeus и Highlander. Кроме того, в адд-он будет включена мультиплеерная карта Coliseum. Вспоминается старый добрый Mechwarrior 1...

Microsoft Combat Flight Simulator 3 (осень 2002 года). Игра посвящена боевым действиям Союзников против Германии в период с 1943 по 1945 года, причем игрок будет иметь возможность полетать за обе стороны. Помимо истребителей, в игре будет доступен ряд бомбардировщиков, в частности, Юнкерс Ю-88. Игра базируется на движке Microsoft Flight Simulator 2002, который в свою очередь, является доработанным Combat Flight Simulator 2. Детализация как самолетов, так и ландшафта будет достаточно высокой, однако уже понятно, что переплюнуть по графике Ил-2: Штурмовик не удастся, то же самое можно сказать и о летной модели. Зато Combat Flight Simulator 3 наверняка сохранит возможность создавать собственные самолеты и карты, а подобная открытость Microsoft лишь на руку.

Rise of Nations (весна 2003 года). Игру разрабатывает молодая команда Big Huge Games во главе с Брайаном Рейнольдсом, дизайнером Sid Meier's Civilization II и Sid Meier's Alpha Centauri. По словам Рейнольдса, Rise of Nations является золотой серединой между Civilization и Age of Empires. Игра использует полигональный движок и, честно говоря, достаточно сильно смахивает на Empire Earth. Будем надеяться, что Big Huge Games повезет больше, чем Stainless Steel Studios.

Кроме того, была представлена подробная информация по следующим играм: Age of Mythology, Dungeon Siege, Freelancer, Impossible Creatures, а также Zoo Tycoon: Dinosaur Digs. Как видите, "обойма" у Microsoft что надо, не исключено, что на E3 она пополнится. - Ю.П.

Игрушки приравняли к порнушке



Начиная с первого марта, Германия наложила возрастные ограничения на продажу Return to Castle Folfenstein и Unreal Tournament. Теперь эти игры могут приобрести только лица старше 21 года. По мнению немецких законодателей, Return to Castle Folfenstein и Unreal Tournament содержат множество сцен насилия, которые могут отрицательно сказаться на психике местных киндеров. Нужно отметить, что это уже не первый подобный случай: ранее с такими же сложностями столкнулись Max Payne и Rune. - Ю.П.

Объявлен Star Trek: Starfleet Command III

Компания Activision анонсировала еще один тактический симулятор космических боев Star Trek: Starfleet Command III, стартующий новую серию игр, действие которых будет проходить во временном отрезке Star Trek: The Next Generation. Разработчик, компания Taldren, обещает закончить ее к Рождеству.

Игра предоставит игроку полный контроль над ресурсами корабля и распределением энергии по системам, что даст ему определенную свободу в выборе тактических решений. В то же время можно навесить весь корабельный микро менеджмент на плечи новой системы управления ресурсами, перехватывая управление только во время ведения боя. Также появится возможность самостоятельной модернизации кораблей (установка продвинутых двигателей, нового и специального оружия, более мощных щитов и т.п.). Появятся и элементы RPG: подчиненные игроку капитаны кораблей накапливают опыт и приобретают со временем уникальные навыки. Сингл состоит из трех кампаний (Клингоны, Ромулане и Федерация). В начале у игрока будет только один небольшой корабль, но по мере прохождения миссий будут начисляться "очки престижа", которые можно будет потратить на приобретение более мощной посудины, оружие или набор команды. В игре "прописаны" 25 легендарных кораблей из ST: The Next Generation (Sovereign, Romulan Warbird, Borg Cube, Klingon Neghvar-class Battleship). - Newfr

Moto GP: Ultimate Racing Technology на PC

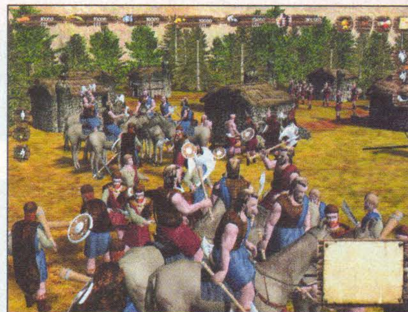


Компания THQ объявила о том, что Moto GP: Ultimate Racing Technology, ранее планировавшаяся в версиях для GameBoy Advance и Xbox, появится и на PC. THQ планирует выпустить лучший мотосимулятор в истории: издательство приобрело всевозможные лицензии, в том числе - на использование имен знаменитых мотогонщиков. Соревнования также будут соответствовать реально существующим: ожидается тщательная проработка десяти трас и максимально реалистичная физическая модель. Поскольку игра изначально планировалась для Xbox, графика у нее получилась соответствующая: модели мотоциклов и пилотов максимально детализированы, то же самое можно сказать и про трассы. Разработчики по максимуму использовали возможности GeForce 3 (напомню, что в Xbox используется модифицированный вариант GeForce 3), так что игра буквально напичкана спецэффектами. Релиз намечен на июнь текущего года. - Ю.П.

Мы, шотландцы, воюем в юбках, нас не страшат английские псы

Одни девелоперы, начиная разработку стратегии, для начала принимаются за геймплей. Другие же предпочитают начинать с движка, геймплей, по их мнению, вещь второстепенная. Именно к последним относится известная по стратегии America: No Peace Beyond the Line компания Data Becker, анонсировавшая новую игру - Highland Warriors.

Движок новой стратегии впечатляет: Atlas Engine, служащий основой Highland



Warriors, позволяет обрабатывать картинку, содержащую в кадре до двухсот тысяч полигонов (на юнит тратится до восьми тысяч полигонов, на строения - до шести тысяч, на деревья и прочие "мелочи" - до шестисот). Даже обладатели GeForce 3 не будут чувствовать себя в своей тарелке, Data Becker явно нацелилась на видеокарты следующих поколений. Обещаны реалистичная анимация юнитов, продвинутая система обсчета теней, огромные высокодетализированные текстуры, полная свобода управления камерой и прочие прелести.

На этом фоне как-то теряется стратегическая часть игры. Highland Warriors, судя по всему, относится к стратегиям типа Age of Empires. Действие игры будет происходить на территории Шотландии в период с девятого по четырнадцатый век. Темой Highland Warriors, разумеется, станет завоевание англичанами Шотлакдии, так что встреча с накрашенным Уильямом Уоллесом гарантирована. Обещан и сетевой вариант с участием до восьми человек, как по локальной сети, так и по Интернету при помощи GameSpy. Появление Highland Warriors в продаже намечается на конец этого года. - Ю.П.

Анонсирован Rainbow Six: Raven Shield



Прояснилась ситуация вокруг Rainbow Six: Raven Shield: на сайте http://www.raven-shield.com появился официальный пресс-релиз Ubi Soft, в котором значится: "The game will utilize graphics technology provided by the next-generation Unreal engine". Однако зарубежные игровые сайты трактуют данную фразу весьма противоречиво. Одни утверждают, что проект создается на основе модернизированного Unreal-engine (Unreal Tournament), другие же заявляют, что в данном случае речь идет о технологии Unreal Warfare (Unreal 2). Если же изучить скриншоты, то на ум приходит абсолютно безумная мысль о том, что перед нами сильно переработанный движок игры Tom Clancy's Ghost Recon.

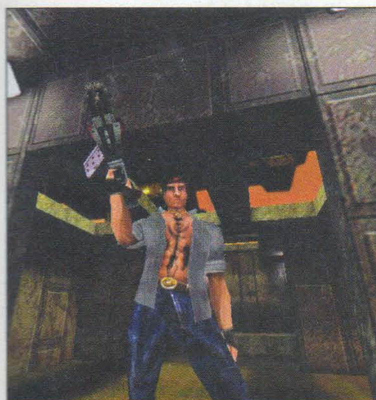
Сюжет RS: RS будет посвящен борьбе международной организации "Радуга 6" с биологическими террористами, основной целью которых станет Лондон. Разработчики обещают пятнадцать миссий, среди которых найдется место и штурму огромного завода, и обороне Лондонского банка (Bank of London). Релиз RS: RS состоится осенью этого года. - В.Ч.

Delta Force: Task Force Dagger - игра на злобу дня



Компания NovaLogic обнародовала некоторые фишки новой игры - Delta Force: Task Force Dagger. Оказалось, что это не полноценный сиквел к третьей части сериала Delta Force, а самостоятельный адд-он. Нам дадут побегать не только солдатами SFOD-DELTA, но еще и представителями таких подразделений как 2/75th RANGER, SEAL Team 6, CIA Spec Ops, UK SAS 22 Regiment, SFOD-SF Viper Team (Green Berets), Australian SASR, Canadian JTF-2, Marine Force Recon, USAF CSAR (Air Force Pararescue). Всего будет 10 персонажей на выбор. Также обещано 17 новых видов оружия. Еще солдаты смогут использовать UAV's (Unmanned Aerial Vehicles) для разведки и вызова ударов с воздуха. Но самое интересное - сюжет. Нам больше не придется гоняться по всему миру за абстрактными террористами. Теперь мы будем на протяжении 25 миссий рыскать по Афганистану за вполне конкретным Усамой бен Ладеном. Нас ожидают увеселительные прогулки по таким ставшими известными всему миру локациям как Кандагар, Мазар-и-Шариф и Тора Бора. Оригинально, не правда ли? - *Newfr*

Prey снова откопали



Так выглядела разработка, признанная одной из самых перспективных на E3 '98

В середине марта состоялась выемка из формалина тела одного из самых больших игровых долгостроев современности, Prey: появились сообщения о том, что Human Head Studios получила добро от 3D Realms на ее разработку. Речь идет именно не о переделке игры, а об ее создании с чистого листа: место Prey Engine займет движок от DooM III.

Анонсированный в далеком 1996 году, Prey, наряду с Unreal, должен был стать "убийцей" Quake, однако время шло, а работа над игрой все больше и больше затягивалась. Тем временем, летом 1997 года 3D Realms анонсирует Duke Nukem Forever, базой для которого должен был стать Quake 2. Что же касается Prey, то он создавался на базе собственного, передового на то время движка, одним из главных достоинств была портальная технология. Увы, 3D Realms явно переоценила свои возможности: после неожиданной замены основы Duke Nukem Forever (ей стал Unreal Engine) компания оказалась перед выбором: либо DNF, либо Prey, на оба проекта элементарно не хватало сотрудников. Весной 1999 года Prey был официально "заморожен", однако в прессе периодически появлялись слухи о продолжении работ над игрой. Будем надеяться, что Human Head Studios повезет гораздо больше, чем 3D Realms. У Prey уже есть один козырь: в качестве саундтрека используется музыка известной группы KMFDM. - *Ю.П.*

Джанго Фетт выходит на охоту

Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II еще не поступил в продажу, а LucasArts уже анонсировала новый шутер. На арену выходит Star Wars: Bounty Hunter, игра, в которой не нужно выбирать между Темной и Светлой стороной, где не придется биться на лазерных мечах.

Все дело в том, что главным героем Star Wars: Bounty Hunter является Джанго Фетт, охотник за головами. Помните Бобу Фетта, того самого, кто пленил капитана Соло в пятой части StarWars? Так вот, Боба - это сын Джанго Фетта. Вообще, наемники среди фанатов Star Wars пользуются неоднозначной репутацией, однако наличие фанатских сайтов Бобы Фетта говорит о том, что у него есть свои поклонники. Оно и правильно - к чему биться за призрачные идеалы, если есть другой путь?

Временные рамки Star Wars: Bounty Hunter соответствуют про-



межутку между первым и вторым эпизодами Star Wars. Действие этого шутера от третьего лица будет проходить в шести мирах, поделенных в общей сложности на 18 уровней. Геймплей, а также внешний вид игры пока что остается загадкой, однако, по словам Тома Байрона, главы LucasArts по маркетингу, фанаты Star Wars не будут разочарованы. Предстоящие задачи в полной мере соответствуют названию игры, кроме того, обещан внушительный арсенал, включающий в себя разнообразное вооружение, начиная с бластеров и заканчивая огнеметом и ракетной установкой.

По словам представителей LucasArts, появление Star Wars: Bounty Hunter следует ожидать в конце этого года. Помимо версии для PC, ожидаются порты на PlayStation 2, а также Nintendo GameCube - *Ю.П.*

Need For Speed по-шведски



Шведская компания Iridon Interactive, до сей поры известная как разработчик аркадного автосимулятора Monster Truck Rumbe, а также аркады Akimbo: Kung-Fu Hero, анонсировала новую разработку - MPH. Новинка относится к жанру аркадных автосимуляторов. Разработчики не скрывают, что идеалом для них служат вторая и третья часть The Need For Speed.

В качестве основных достоинств MPH называется отличная динамика, присущая аркадным гонкам, продвинутый AI, адекватно реагирующий на поведение игрока, а также тщательно проработанная модель повреждений, в том числе и визуальная. Кроме того, разработчики говорят о том, что им удалось подобрать идеальные ракурсы для камер, так что "репортажи" обещают быть очень интересными. Действие MPH будет происходить на дорогах Корсики, Англии, Аляски и Египта. Появление игры ожидается в третьем квартале этого года, сейчас разработчики ищут издателя для своего детища. - *Ю.П.*

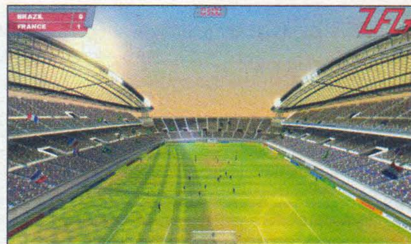
LithTech Jupiter System: новые откровения Monolith



Компания Monolith преподнесла своим клиентам небольшой подарок, анонсировав новую версию LithTech Jupiter System - дальнейшее развитие ставшего уже знаменитым движка LithTech. Сейчас на базе LithTech Jupiter System создается сиквел шпионского шутера No One Lives Forever. Новая версия LithTech окончательно сдружилась с GeForce 3 и прочими видеокартами, которые поддерживают возможности DirectX 8.X. Это означает, что в том же One Lives Forever 2 гарантирована реалистично выглядящая вода, отменное динамическое освещение и прочие прелести. Кроме того, обещана такая многообещающая вещь, как динамическая деформация поверхностей. Особенно хорошо у LithTech Jupiter System получается снегопад, который смотрится просто потрясающе. Что же касается девелоперской части, то здесь Monolith может похвастаться новым редактором, который включает в себя быстрый и качественный 3D-рендер, позволяющий работать с объектами, содержащими сотни тысяч полигонов. Если новая версия LithTech Jupiter System действительно так хороша, как говорит о ней Monolith, то компания может заполучить новых клиентов, ведь относительная дешевизна LithTech давно известна. - *Ю.П.*

Кибер-Зидан

Игре с такой графикой не стыдно дать бой World Cup 2002



В прошлых номерах наш журнал сообщал вам о том, что компания Trecision собирается выпустить футбольный симулятор Zidane Football Generation, который намерена издать небезызвестная французская фирма Cryo Interactive. Теперь настало время еще раз вернуться к этой новости, так как по данной теме появилась более подробная информация. Оказывается, разработка Zidane Football Generation ведется с середины 2000 года, а Зинедин Зидан имеет к игре не только косвенное отношение (имя в названии проекта), но и выступает в роли консультанта. Судя по скриншотам, графическая составляющая творения Trecision может на равных соперничать с красотой FIFA 2002. Пока что не ясно, как будут обстоять дела с общей концепцией игры (ходят слухи, что в распоряжение дадут только сборную Франции на Чемпионате Мира 2002), зато точно известно, что музыкальной составляющей занимается профессиональный композитор Nicola Tomljanovich, отметившийся саундтреками к Superbike World Championship. – *В.Ч.*

Первые впечатления от Firestarter



В середине марта делегация нашего журнала, состоявшая из редактора раздела Action Андрея Щура, а также вашего покорного слуги, посетила офис компании "Руссобит-М". Целью поездки было ознакомление с новым шутером Firestarter, который разрабатывается украинской компанией GSC GameWorld. По словам представителей "Руссобит-М", эта игра изначально задумывалась как конкурент Quake III Arena и Unreal Tournament. Поэтому режима Single Player здесь не будет, зато игрок сможет принять участие в нескольких типах соревнований (в увиденной нами альфа-версии был доступен лишь один тип игры и единственная карта).

SPECNAZ: Project Wolf - разрабатывается симулятор спецназа



Российский спецназовец с бесшумным снайперским комплексом ВСК-94

Если маленькая Чехия любит войска НАТО, то не менее маленькая Словакия предпочитает российский спецназ. Компания BYTE Software приступила к разработке комбатсима Specnaz: Project Wolf. Наши дни, великого и могучего СССР не существует вот уже несколько лет, однако некоторые осколки Империи не собраны и по сей день – секретные хранилища Кубы и ряда африканских стран до отказа набиты советским ядерным вооружением. Российский транспортный самолет Ил-76 забрал один из таких грузов и уже взял обратный курс... "Что такое? Почему нет связи с пилотами? Что докладывает наша космическая разведка? Как это так "ядерные заряды могут оказаться в руках террористов", да вы понимаете, что это пахнет третьей мировой? Немедленно свяжитесь с Сергеем Николаевичем, начальником ГРУ, пусть его ребята бросают к чертям все свои дела и пулей летят к предполагаемому месту падения самолета". Примерно так будет выглядеть вступительный ролик Specnaz: Project Wolf.

В составе самого элитного спецподразделения ГРУ вам предстоит посетить Йемен, Иран, Афганистан и бывшую советскую республику Узбекистан. Противники - международные террористы, которые не прочь при помощи ядерного оружия диктовать условия всему миру. Впрочем, это еще не все - разведка США не дремлет, поэтому будьте готовы в любой момент сойтись в бою с отрядом "Дельта".

Анонсировано шесть видов мультиплеерных баталий: классический Seathmatch, командный Squadmatch, интригующие Specnaz vs. Delta, Capture The Nuke, Atomic Countdown и The Reconnaissance. В вашем арсенале будут самые лучшие образцы советского/российского и чешского стрелкового оружия. Дата выхода игры – вторая половина 2003 года. – *В.Ч.*

Охарактеризовать доступный в альфе режим можно словом Survive: игроку необходимо продержаться определенное время, отбиваясь от постоянно спавнящихся монстров. Если уцелеет, то победит. Чтобы выжить, надо постоянно перемещаться, отстреливаться от монстров, несколько напоминающих гремлинов. Не знаю, какими будут остальные моды, но этот получился очень динамичным и интересным. Также Firestarter может похвастаться очень неплохой графикой (на основе движка HoveRace) и отличной проработкой моделей, особенно это касается оружия. Судя по всему, если разработчикам удастся создать по-настоящему хороший мультиплеер и привлечь к игре профессиональных игроков, то Firestarter вполне может потеснить нынешних лидеров, все предпосылки к этому есть. - *Ю.П.*

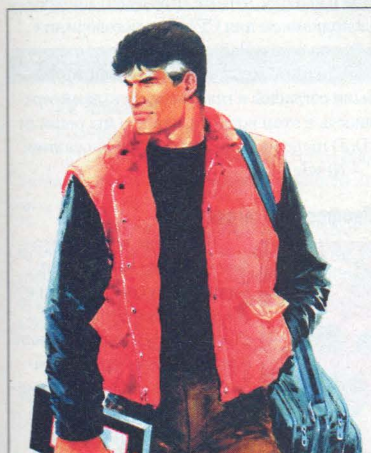
EA Sports вовремя опомнилась



EA Sports всегда умела грамотно работать с освещением

Компания EA Sports до недавнего времени собиралась выпускать свой гоночный симулятор F1 2002 лишь на современные приставки. Наверное, все-таки есть на свете какая-то высшая сила, заставившая канадцев изменить свое решение (уверен, что в роли высшей силы выступили кошельки обладателей персональных компьютеров). Теперь виртуальная Формула-1, которая будет базироваться исключительно на нынешнем сезоне, появится и на PC. Весной этого года в F1 2002 вы обнаружите великолепную графику (все болиды будут повторять оригиналы с точностью до самой маленькой заусеницы на корпусе), реалистичную гоночную модель и систему повреждений (владельцы джойстиков с отдачей смогут на собственной шкуре ощутить последствия столкновения при выполнении обгона соперника). – *В.Ч.*

XIII: комиксы наступают!



Стало известно, что парижская студия компании Ubi Soft начала работу над очередной разработкой. Ей стал XIII, шутер от первого лица, создаваемый по мотивам одноименной серии комиксов, автором которой является бельгийский художник Жан Ван Хамм. Между прочим, XIII - ничто иное, как имя главного героя, что же касается комикса, то первую его часть Жан создал еще в 1984 году. Серия обрела популярность благодаря необычной атмосфере, где воедино смешались мистика и заговоры, динамика событий и тщательная проработка сюжета; все это должно перекочевать в игру.

“Мы постоянно работаем над игровыми вселенными, что же касается XIII, то в нем мы создали мир, способный очаровать игрока” - говорит Лорен Девок, президент Ubi Soft North America. Что ж, подобное утверждение не лишено оснований, особенно, если учесть, что базой для игры станет движок Unreal Warfare, на основе которого создаются Unreal 2 и Unreal Tournament 2. Разработчики собираются применить в игре технологию Cel Shading, так что картинка будет похожа на рисованную.

Что же касается геймплея, то XIII не будет простым шутером: игроку понадобится не только умение метко стрелять, но и скрытно перемещаться по карте; старые фанаты Гаррета наверняка останутся довольны. Помимо одиночного режима игры, в XIII будет и мультиплеер. Появление XIII в продаже намечается в первом квартале следующего года. Помимо PC, игра выйдет на PlayStation2, Nintendo GameCube, а также Xbox. - *Ю.П.*

CyberSport

Open Top 16 Cup



Победители (слева - направо): (orky)Ghost, (orky)Asmodey, PGC.Gerich, (orky)Ranger

В конце марта состоялось значительное событие в жизни российского киберспорта: прошел Open Top 16 Cup - турнир по Starcraft: Broodwar с призовым фондом в 1250 долларов. Организаторами выступили Pro Gamers Club в лице PGC|G00N'а и интернет-центр Net-Land. Соревнование спонсировал лично PGC|G00N. Поддержку осуществляла Федерация Компьютерного Спорта (ФКС) России. В качестве главного судьи был приглашен заместитель председателя ФКС по вопросам судейства Дмитрий Смит aka Dilvish. На турнире было восемь приглашенных участников, которые автоматически попадали в финальную часть, и 128 зарегистрированных в порядке живой очереди. В первом туре, проходившем 16 и 17 марта в компьютерном клубе Перископ (http://www.periscopeclub.ru), сражались за выход в финал 128 человек. Учитывая значимость события, а также бесплатное участие, на первый, отборочный этап приехало гораздо большее количество претендентов. Поэтому, в первый день не обошлось без недовольных. Многим прибывшим со всей страны и даже из ближнего зарубежья мест не хватило. Но все равно, количество зарегистрированных иногородних участников впечатляет - 43.

В первый день соревнования проводились по схеме double elimination (до двух поражений). Об этой схеме можно узнать на официальном сайте ФКС - http://www.csport.ru. По результатам первого дня соревнований должны были определиться 16 человек, которым предстояло бороться 17 марта за выход в финальную часть, но уже по другой схеме. Подробнее о том, сколько сюрпризов и неожиданностей принес первый день, можно прочесть на страницах сайта http://www.progamer.ru, который на протяжении всего соревнования вел прямой репортаж прямо с места событий.

Во второй день участников разбили на четыре группы по четыре человека. Игры в них прошли по круговой системе (каждый с каждым), каждая встреча до двух побед. Пара лучших из каждой четверки прошла в финальную часть, состоявшуюся в клубе Net-Land 23 и 24 марта (http://www.net-land.ru). Первый день финального этапа должен был выявить четырех финалистов. Сперва спортсмены были разбиты на четыре группы и играли по той же схеме, что и во второй день отборочной части. В каждой группе было по два приглашенных спортсмена и по два прошедших через отборочные. Самым примечательным оказалось то, что ни одному из последних не удалось занять место в восьмерке лучших, уровень приглашенных все-таки дал о себе знать. Оставшись ввосьмером, сеяные игроки снова играли по четверкам. Вот имена тех, кто вышел в финал: (orky)Asmodey, (orky)Ranger, (orky)Ghost, PGC.Gerich. В финале схема проведения была еще более запутанной. Сперва по круговой системе должны были определиться первые два и последние два, которые далее должны были бороться между собой за первое и третье места соответственно. Но после первого круга оказалось, что у трех участников (все трое - "орки") набралось одинаковое количество побед - 2. В результате ребятам еще раз пришлось играть между собой. В финал попали (orky)Asmodey и (orky)Ranger, за третье же место сражались (orky)Ghost и PGC.Gerich. Поединки велись до трех побед. В итоге, со счетом 3:2 Gerich'у удалось таки обыграть Ghost'а, приехавшего на соревнования больным и пребывавшего к концу дня в порядочно потрепанном состоянии. (orky)Asmodey обыграл соклановца со счетом 3:1, за что и получил свои призовые 500 долларов и замечательный кубок победителя. Призовой фонд распределился следующим образом:

1 место - 500$
2 место - 250$
3 место - 150$
4 место - 100$
5-8 места - по 1000р
9-16 места - по 500р

Давно не проводилось в российском киберспорте столь масштабные акции. А великолепная организация и прекрасное освещение сделало его поистине жемчужиной в плеяде подобного рода соревнований. Стоит отметить, что турниры по StarCraft'у привлекают не только участников, но и зрителей, кстати, на любом подобном соревновании предусмотрены места для обсерверов. В Net-Land'е же пошли гораздо дальше - для трансляции игр были выделены два огромных плазменных экрана и специальный комментатор. Лица игроков постоянно появлялись на мониторах, так что пришедшие зрители могли наблюдать не только саму игру, но и эмоции спортсменов.

Курьезным оказался тот факт, что на протяжении обоих финальных дней на экране, расположенном между транслирующими игры мониторами, крутили фильм "Звездный Десант". К концу второго дня зрители все-таки не выдержали непрерывного издевательства над Зергами и прекратили это форменное безобразие. - *Chaos*

EuroCup V



В рамках этого турнира по Counter-Strike в марте прошло несколько игр с участие питерской команды M19. Первая игра должна была стать настоящим испытанием для наших ребят, так как противостояли им грозные финские парни из клана Ewok. Ранее участники этой команды входили в состав клана Exoustia, который победил на EuroCup III. Но результат оказался даже хуже, чем многие ожидали: M19 проиграла Ewok в 2 играх со счетом 12:36. При этом M19 подала протест, утверждая, что их противники использовали при игре читы. Тем не менее, игра была признана состоявшейся.

Вторая игра была опять же с финской командой balance. Ничего особого данный клан собой не представляет, так что результат оказался вполне ожидаемым: M19 победила balance со счетом 31:7. К большому сожалению, это оказалась единственная приятная новость с EuroCup, так как третья игра практически поставила крест на шансах наших ребят выйти из групповой части турнира.

Итак, третья игра обещала быть очень напряженной по вполне очевидной причине: нашим ребятам нужна была победа. Но и противник не был из простых – клан zx9 показал, что с ним нужно всерьез считаться. Бой был упорным, но все же наша команда уступила.

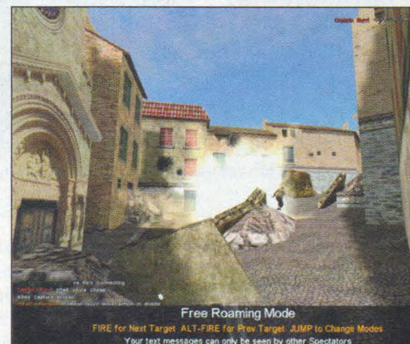
Счет таков: M19 проиграла zx9 в 2 играх со счетом 21:27. - Newfr

CPL Summer Championship 2002



Совсем недавно закончилась регистрация на самое крупное соревнование по Counter-Strike в мире. Продолжалась она всего 10 дней, что совсем не удивительно. Только взгляните на эти цифры: 96 сильнейших команд со всего земного шара, более 2000 зрителей, призовой фонд в 125000$. Для свободной регистрации (взнос за участие 50$) была доступна ровно половина мест. Другая половина (точнее 47 мест) была зарезервирована за победителями региональных чемпионатов. Победители же прошлогоднего турнира NiP получили автоматический допуск к соревнованиям. Пройдет это грандиозное соревнование в Далласе (штат Техас) с 20 по 24 июля этого года. - *Newfr*

CPL и Day of Defeat



Недавно было объявлено о том, что под эгидой CPL будут проводиться соревнования по еще одному моду Half-Life - Day of Defeat (DoD). Вот что сказал по этому поводу президент и основатель CPL Angel Munoz в своем интервью сайту DoD HeadQuarters (http://www.dodhq.com): "Некоторые из работников CPL какое-то время играли в DoD, и пришли к выводу, что эта игра будет прекрасным дополнением для CPL. Мы поговорили с разработчиками и Valve на счет возможного включения этого мода в наши соревнования. Все были согласны и проявили свою заинтересованность в этом вопросе, так что мы решили дать DoD шанс на ближайших соревнованиях CPL". - Newfr

Профессия - игрок?



David Garpenstehl

На такие мысли наводит известие из Швеции. Самый знаменитый клан в мире Counter-Strike NiP (Ninjas in Pyjamas) объявил о том, что они берут на работу профессионального менеджера. Им стал тридцатидвухлетний Дэвид Гарпенштель (David Garpenstehl) из Стокгольма, который до этого работал в музыкальной индустрии.

Он, не медля, дал интервью сайту GeekBoys (http://www.geekboys.org), в котором рассказал о ближайших планах. А задумал он многое. По его мнению, классическая клановая структура является основной причиной нестабильности и склок внутри кланов. Давид хочет позаимствовать многое у современных профессиональных спортивных клубов. По его мнению, игроки должны подписывать долговременные контракты, как это делается в клубах той же NHL. Похоже, что киберспорт идет к разделению на профессиональный и любительский, которое, впрочем, прошел любой другой вид спорта. Думаю, мы стали свидетелями еще одного ключевого события в мире киберспорта. - Newfr

Новости компаний

Выставка мультимедиа-технологий "МЕДИАТЕКА"



У нашего стенда всегда многолюдно

С 20 по 23 марта в МГВЗ "Новый Манеж" состоялась первая московская специализированная выставка мультимедиа-технологий "МЕДИАТЕКА". Вся содержательная часть выставки была подчинена главной задаче: показать возможности мультимедиа для получения новых знаний и развития творческого потенциала.

За время работы выставку посетили около 40 тысяч москвичей. Для каждой категории посетителей были предусмотрены свои мероприятия: от мастер-классов по анимации до выступлений по проблемам правового регулирования рынка мультимедиа.

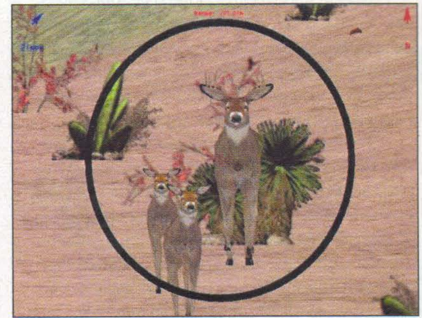
В рамках выставки проведена международная конференция "Интеллектуальная собственность и продукты мультимедиа"; Министерство образования России организовало круглые столы, посвященные перспективам развития школьных медиатек и медиа-центров, а также вопросам экспертизы школьных электронных учебных изданий. Семинар "Средства мультимедиа в комплексе маркетинговых коммуникаций" с участием профессионалов компаний "Артинфо", "Русский стиль", "DEFA", "Apple IMC", "Rambler", ориентированный на руководителей и менеджеров отделов маркетинга, рекламы и PR, информировал об использовании мультимедиа для достижения маркетинговых целей фирмы.

Стенд "Навигатора" пользовался огромным успехом. Мы имели возможность непосредственно пообщаться с нашими читателями, выслушать ваше мнение о журнале. В один из дней состоялась встреча с Константином Подстрешным, на которой все желающие могли получить на подарочном экземпляре нашего журнала автограф знаменитого редактора. Нескольким школьным медиатекам и компьютерным классам мы подарили подборку нашего журнала.

Победителю объявленного в НИМ №2 конкурса "СМЕРТЬ БОССАМ", Николаю Петракову был вручен приз - привод DVD-ROM Pioneer.

Программа выставки была насыщена событиями, и каждый посетитель "Медиатеки" смог открыть для себя удивительный мир мультимедиа. - *Е.Л.*

До свидания, WizardWorks



Поклонники Deer Hunter в трауре. Компания WizardWorks, имя которой неразрывно связано с серией симуляторов охоты на оленей и прочего игрового ширпотреба, прекратила свое существование - ее поглотил монстр игровой индустрии по имени Infogrames. С WizardWorks произошло то же самое, что недавно случилось с Hasbro Interactive и еще несколькими предшественниками: в день покупки был полностью стерт официальный сайт компании, теперь там красуется реклама Infogrames. У Infogrames, как и у UbiSoft, четко прослеживается мания уничтожать память о поглощенных ею фирмах. Впрочем, WizardWorks и ее игрушки будут еще долго вспоминать... - *Ю.П.*

Железные новости

Intel начал поставлять процессоры, изготовленные на 300мм - пластинах с использованием 0,13-мкм технологии

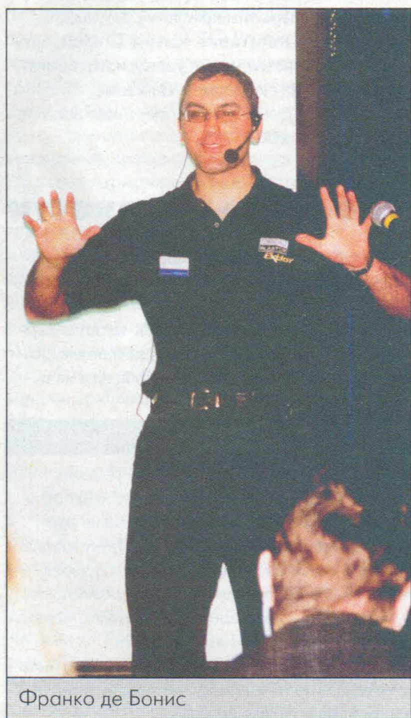
Корпорация Intel выпустила первую партию микропроцессоров с использованием 0,13-микронного технологического процесса на за-

воде по обработке 300-миллиметровых подложек в Хиллсборо, шт. Орегон. Корпорация Intel стала первой компанией, начавшей массовое производство и поставку процессоров с использованием 0,13-микронной технологии на 300-миллиметровых подложках.

Новые процессоры можно использовать как в мобильных и настольных ПК, так и в серверах. Процессоры были изготовлены на заводе Fab D1C, который стал пятым заводом по обработке подложек Intel, где внедрена 0,13-микронная производственная технология.

Увеличение диаметра подложек до 300 миллиметров кардинальным образом расширяет возможности производства процессоров при снижении себестоимости. Общая площадь 300-миллиметровой полупроводниковой подложки в 2,25 раза больше, чем у 200-мм подложки, а занятая процессорами область - в 2,4 раза больше. Переход на подложки большего размера снижает себестоимость одного процессора и уменьшает расход ресурсов. Производство на 300-мм подложках потребует на 40% меньше энергии и воды в расчете на один процессор, чем производство на 200-м подложках. - *Ю.П.*

Весенняя презентация новой линейки продуктов Creative Labs



Франко де Бонис

5 марта 2002 года компания Creative Labs провела весеннюю презентацию новой линейки продуктов.

Франко де Бонис, европейский брэнд-менеджер фирмы, представил внешнюю звуковую карту Extigy, предназначенную для пользователей ноутбуков и персональных компьютеров, включая тех, кто не в ладах с техникой и не любит залезать внутрь PC. Она легко и быстро подключается через USB порт, обеспечивая высокое качество звучания Sound Blaster. Extigy способна удовлетворить практически любые потребности современного пользователя: с ее помощью можно воспроизводить цифровую музыку, сопровождение к DVD фильмам и играм. Extigy способна заметно улучшить качество звука благодаря функции CMSS (Creative Multi-Speaker Surround), позволяющей преобразовывать стереозвук в объемный звук формата 5.1. Дополнительное удобство дает пульт дистанционного управления. В комплект входит необходимое программное обеспечение и драйверы.

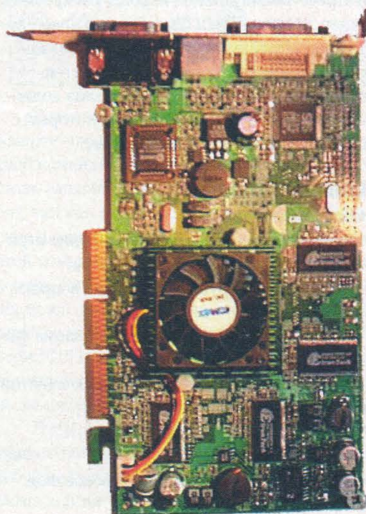
Кроме того, Sound Blaster Extigy наделена способностью "автоматического распознавания", т.е. может в автоматическом режиме распознавать акустические системы форматов 2,4 или 5.1 и соответствующим образом изменять свою конфигурацию, облегчая таким образом жизнь пользователя. Наиболее сильное впечатление производят на слушателя музыкальные эффекты, с помощью которых можно имитировать различные звуковые среды ("концертный зал", "опера", "храм"), а также ускорять или замедлять воспроизведение цифровой музыки без изменения тональности и четкости звучания.

"Extigy обладает замечательной производительностью, а гибкость использования в автономном режиме и аппаратное декодирование Dolby Digital делают это устройство уникальным по мощности и универсальности центром домашних развлечений. Это действительно новая эра в воспроизведении звука", – сказал Франко де Бонис.

Эойн Лейден, брэнд-менеджер по Европе, сделал обзор новых графических плат и веб-камер. В начале марта в продаже появилась недорогая новая веб-камера, которая так и называется Creative WebCam. Новое устройство можно использовать как видео- и фотокамеру, рассчитано на самого широкого пользователя, отличается простотой в использовании и вполне доступной ценой. Новая камера компактна, имеет малый вес и современный дизайн. С помощью Creative WebCam можно снимать, редактировать и обмениваться полноценным полноцветным видеоизображением, не отходя от компьютера. В комплект входит набор необходимых драйверов, утилит и программного обеспечения.

Примером плодотворного сотрудничества Creative и NVIDIA можно считать новое семейство графических плат 3D Blaster 4, основанных на новой технологии GeForce4 от NVIDIA.

Эойн Лейден: "3D Blaster 4 – самая широкая на сегодняшний день линейка графических плат Creative – представлена несколькими моделями, отличающимися по производительности, цене и другим параметрам. Таким образом мы готовы удовлетворить потребности пользователей и любителей компьютерных игр практически любого уровня: начинающих, тех, кто



руководствуется соображениями экономии, и тех, кто хочет иметь самое мощное решение".

В конце презентации менеджеры фирмы удовлетворили любознательность московских журналистов и ответили на их вопросы. - *Е.Л.*

SiS336: новый игрок в высшей лиге?

Компания Silicon Integrated Systems (SiS) в последнее время стала выходить из тени, достаточно вспомнить вызвавшее неоднозначную реакцию семейство чипсетов для материнских плат SiS645/745. Несмотря на посредственную стабильность работы, SiS645/745 оказался первым чипсетом, работающим с DDR333 памятью. Нынешняя выставка CeBIT лишь подтверждает далеко идущие амбиции компании, на этот раз - в области видеокарт.

Судя по всему, направлением главного удара на рынке GPU для Silicon Integrated Systems станет семейство SiS336/332. Высшая модель, SiS336, обладает характеристиками, сравнимыми с последними видеокартами конкурентов. Судите сами:

- частота GPU: 300 Мгц;
- частота памяти: 300 Мгц;
- объем видеопамяти: 64/128 Мб;
- тип памяти: DDR SDRAM;
- поддержка DirectX 8,1.

Не обошлось и без революционных решений: SiS336 является первой видеокартой, поддерживающей AGP 8X. Помимо всего прочего, видеокарта имеет DVI и ТВ выходы.

Одно лишь появление новой видеокарты от SiS благотворно скажется на рынке GPU, перспективы которого после удода Matrox и STm были не слишком-то радужными. Осталось лишь убедиться, что производительность SiS336 окажется на уровне заявленных характеристик. - *Ю.П.*

STMicroelectronics и VIA: интрига продолжается

После того, как STMicroelectronics заявила об уходе с рынка видеокарт для Desktop-систем, в воздухе повис вполне закономерный вопрос: кто же купит наработки компании по данному направлению? Соответственно, появлялся и другой закономерный вопрос: кто наладит производство STG 5000, он же Kyro III?



Пятнадцатого марта VIA Technologies подтвердила факт переговоров с STMicroelectronics относительно приобретения ее технологий. Самым интригующим является то, что VIA хочет приобрести не только наработки по тайловой технологии, но и на графическое ядро Kyro III. Скорее всего, данную видеокарту мы увидим под лейблом компании S3, которая, как известно, принадлежит VIA. Несмотря на подтверждение информации о переговорах, интрига не ослабевает. Как известно, S3 выпускает исключительно встроенные видеосистемы, тем не менее, вероятность появления "полноценных" видеокарт достаточно велика - Ю.П.

Анонсирован P4X333

Четырнадцатого марта компания VIA представила общественности новый чипсет из семейства P4X. Нетрудно догадаться, что речь идет о P4X333, являющемся эволюцией P4X266.

Итак, новинка обладает следующими характеристиками:

- поддержка DDR333 памяти;
- поддержка AGP 8X;
- поддержка USB 2.0;
- поддержка UDMA 133.

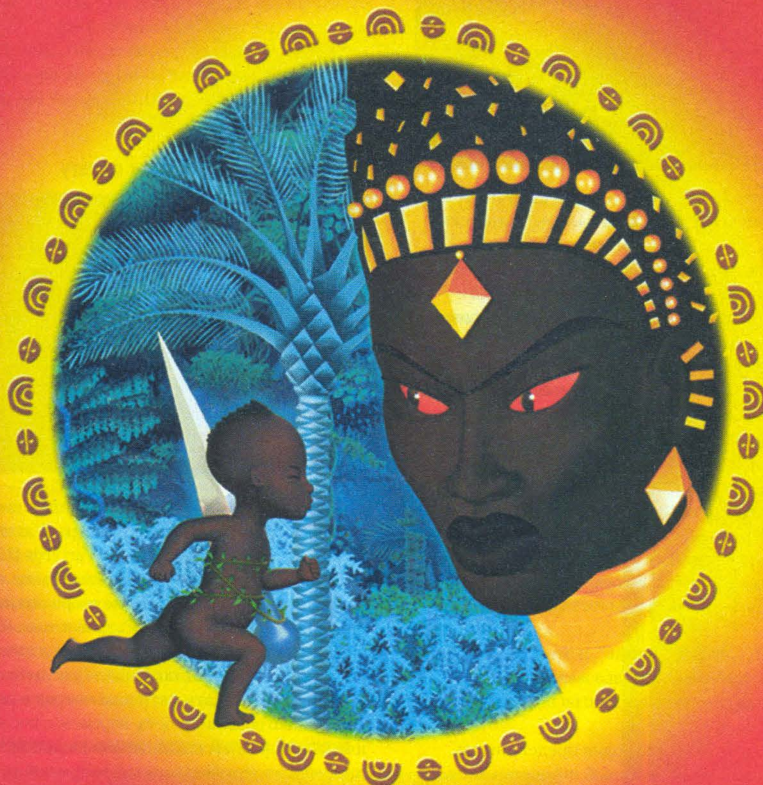
Кроме того, частота шины P4X333 составляет не 400, а 533 Мгц. Таким образом, VIA делает задел на будущее, то есть, на новые процессоры семейства Pentium-4. - *Ю.П.*

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ, КОТОРЫМ НЕ ТЕРПИТСЯ СТАТЬ ВЗРОСЛЫМИ!











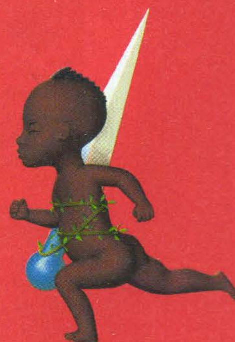




КИРИКУ и КОЛДУНЬЯ

ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ АРКАДА ОБ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯХ КИРИКУ!

- Сюжет игры в точности повторяет сюжет мультфильма «Кирику и колдунья».
- Игроку предстоит сражаться с идолами, карабкаться по горам, обходить ловушки, прятаться от диких зверей.
- «Премиальные уровни»; возможность вернуться на ранее пройденный уровень и пройти его, пользуясь другими приемами.
- Волшебные предметы и новые приемы по прохождении каждого уровня.
- Чтобы помочь Кирику успешно справиться с предстоящими приключениями, вам понадобится как ловкость, так и хитрость.



ПОМОГИТЕ ЕМУ РАСКРЫТЬ СТРАШНУЮ ТАЙНУ КОЛДУНЬИ КАРАБЫ И СПАСТИ РОДНУЮ ДЕРЕВНЮ...





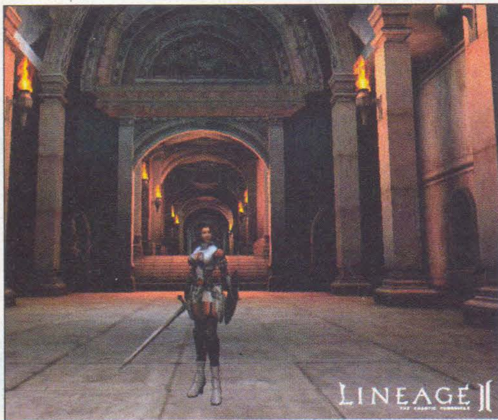




Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Новости онлайна

Lineage II: ждите полигонального лорда Бритиша



Случилось то, чего так долго ждали многие фанаты онлайновых RPG: NCsoft официально анонсировала Lineage II: the Chaotic Chronicle, продолжение самой удачной в коммерческом плане MMORPG, Lineage. По словам разработчиков, работа над второй частью Lineage началась еще в октябре 2000 года.

Главной новостью стало то, что Lineage II: the Chaotic Chronicle создается на базе Unreal Engine. Таким образом, игра является полностью трехмерной, причем сделано это не столько ради красоты, сколько ради увеличения территории. Уже известно, что в игре будут подводные города, кроме того, игрок получит возможность летать, разумеется, при помощи соответствующих заклинаний.

Не останутся в обиде и те, кто свято чтит "обряд" создания персонажа с уникальной внешностью. В Lineage II предусмотрен специальный редактор, в котором игрок сможет создать своего аватара.

Помимо всего прочего, Lineage II: the Chaotic Chronicle обладает еще одним преимуществом: игроки смогут увидеть там лорда Бритиша. Не секрет, что Ричард Гэрриот "переселил" своего персонажа в Lineage, появится он и во второй части игры. Таким образом, со второй попытки (первой была зарезанная боссами EA Ultima Worlds Online: Origin) Лорд Бритиш все же попадет в полигональную MMORPG.

NCSoft планирует начать бета-тест Lineage II через несколько месяцев, продлится он до середины следующего года, после чего игра поступит в продажу. - *Ю.П.*

Aces High 1.09



Компания Hitech Creations выпустила долгожданную версию 1.09 онлайнового авиасимулятора Aces High. Как и ожидалось, игра подверглась масштабной модернизации, список добавлений и исправлений занимает более двух страниц. Главным событием стало появление пяти новых самолетов:

- Bf 110C-4/Bf 110G-2. Эту машину ждали долго и надо сказать, что ожидания оправдались на все сто. Игроки получили, пожалуй, лучший тяжелый истребитель, обладающий ураганной огневой мощью. Достаточно сказать, что в одном из вариантов на Bf 110G-2 стоят два пулемета калибра 7,62 мм, четыре 20-мм пушки, а также две 30-мм пушки MK-108. Еще одним достоинством Bf-110 является наличие хвостового стрелка. Боюсь, что скоро P-38 и Mosquito будут редкими гостями в небе Aces High;

- Bf-109 E-4. "Эмиль", и этим все сказано. Этот истребитель использовался в начале войны, сильно сомневаюсь, что он популярным у игроков;

- Hurricane I. Еще один представитель "forgotten planes", который интересен лишь с исторической точки зрения, тот, кто будет летать на нем в онлайне, автоматически становится потенциальной жертвой;

- Spitfire I. Самый первый вариант одного из лучших истребителей Второй Мировой войны. С практической точки зрения не представляет никакой ценности;

- Ki-67 "Хирю". Первый японский бомбардировщик в Aces High. по своим характеристикам сравним с Юнкерсом Ю-88, однако несет всего 800 килограмм бомб, либо одну торпеду.

Параллельно с выпуском новых самолетов, Hitech Creations модернизирует старые модели самолетов, в частности, переделана вся линейка истребителей Hurricane и Spitfire. Модели стали гораздо более детализированными, особенно это касается кокпитов. Из других изменений можно выделить голосовую утилиту AHVOICE, которая отныне интегрирована в игру. Изменена и система повреждений, к примеру, авианосец теперь гибнет не с двух, а с восьми попаданий тысячефунтовых бомб.

Скачать клиентскую часть Aces High 1.09 вы можете с нашего сайта (http://www.gamenavigator.ru/files/file1859.html), весит она всего 26 мегабайт. - *Ю.П.*

Warbirds III готовится к вылету



iEntertainment Network сообщила о скорой замене онлайнового авиасимулятора Warbirds 2.7X обновленным вариантом - Warbirds III. До последнего момента он существовал лишь в виде многочисленных бет, но уже скоро появится полноценная retail-версия. Разработчики гордо рапортуют о том, что ими был создан движок, который, в частности, позволяет "увеличить" горизонт до тридцати пяти километров в радиусе. Однако общение с бета-версиями, последняя из которых выходила не так давно, заставляет сильно усомниться в той радужной картине, которую описывает iEntertainment. Да, самолеты и прочая техника в Warbirds III подверглась модернизации, однако она не настолько уж и большая, кроме того, рендер движка достаточно сильно портит общую картину, "размывая" текстуры. Что же касается кабин самолетов, то они, честно говоря, смотрятся достаточно убого, причем не только на фоне "Ил-

EverQuest: The Planes of Power: новый адд-он и новые тарифы



Похоже, в Sony Online Entertainment задались целью выдавать каждые полгода по очередному адд-ону к MMORPG EverQuest. Еще не утихли разговоры о The Ruins of Kunark, как компания анонсировала новый довесок, EverQuest: The Planes of Power, работа над которым началась в январе этого года.

В графическом плане The Planes of Power, в отличие от того же The Ruins of Kunark, не несет ничего нового. Игроков ожидает восемнадцать новых локаций, таким образом, их общее число в EverQuest достигло ста шестидесяти пяти. Кроме того, разработчики собираются ввести больше всевозможных апгрейдов для персонажей, появятся новые скиллы и многое другое.

Кое-какие изменения коснутся и монстров, к примеру, они научатся использовать телепорты, что должно стать неприятной неожиданностью для некоторых игроков. Кроме того, монстрятник пополнится новыми экземплярами, среди которых будут такие милашки, как люди-мухи, просто мухи и хищные деревья. Дата выхода EverQuest: The Planes of Power пока неизвестна.

Поступила также информация о том, что Sony Online Entertainment планирует повышение подписных цен на EverQuest: с двадцать пятого апреля тарифы станут следующими:

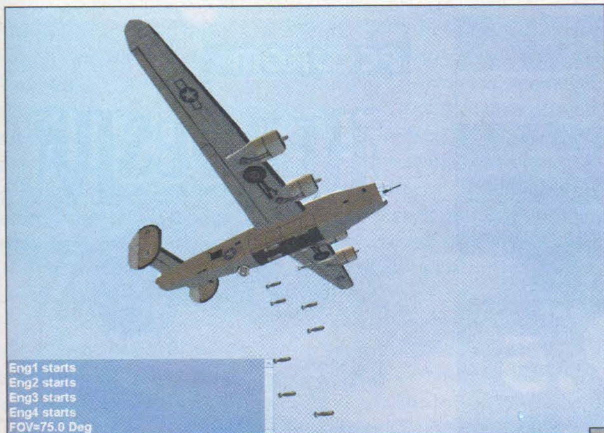
- один месяц игры: $12.95;
- три месяца: $35.85;
- полгода: $65.70.

Кроме того, в течение двух недель (с десятого по двадцать четвертое апреля) будет существовать специальное предложение:

- годовой эккаунт: $109, по истечении этого срока - оплата подписки с ежемесячной скидкой в тридцать процентов;
- двухлетний эккаунт: $190, по истечении этого срока - оплата подписки с ежемесячной скидкой в тридцать девять процентов.

Причина повышения цен банальна: мир EverQuest расширяется, ведутся работы над новыми онлайновыми проектами (Star Wars Galaxies и PlanetSide), на все это требуются деньги, а сотрудники Verant и Sony Online Entertainment тоже хотят кушать. Другое дело, что повышение цен может негативно сказаться на количестве игроков, поскольку EverQuest отнюдь не монополист. Хотя надо отдать должное - годовых эккаунтов для MMORPG пока никто еще не предлагал. - *Ю.П.*

2: Штурмовик", который ныне является графическим стандартом, но и Aces High, главном конкуренте Warbirds III. Что же касается звука, то он просто архаичен, такого не делают уже года три. Учитывая то, что летная модель самолетов, имеющая массу нареканий, а также общая концепция Warbirds осталась без изменений, возникают большие сомнения относительно успеха детища iEntertainment Network.



Также компания iEntertainment Network обнародовала месячные тарифы на игру в Warbirds III:

- базовый план ($9.95). За эту сумму виртуальный пилот получает возможность летать неограниченное время на так называемых демонстрационных аренах. Что же касается основных арен, то базовый план включает пять бесплатных часов полета на них. По истечении этого времени вступает "повременка" - $1.99 в час;

- стандартный план ($19.95), главное нововведение iEntertainment Network. От базового отличается тем, что включает пятнадцать бесплатных часов полета на основных аренах. Как видите, та же ерунда, вид сбоку;

- план Premium ($24.95). Позволяет летать неограниченное время, как на тренировочных, так и на основных аренах.

Честно говоря, ничего особо нового в этих тарифах нет. Учитывая, что месяц полетов в Aces High стоит $15, можно с большой долей уверенности говорить, что iEntertainment Network в очередной раз сядет в свою собственную лужу. - *Ю.П.*

Enigma: альтернативная Вторая Мировая

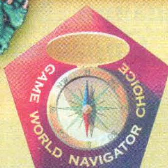


Полку онлайновых симуляторов прибыло: компания Tesseraction Games обнародовала информацию относительно своего нового проекта. Им стал Enigma: Rising Tide, ближайшими "родственниками" которого являются World War II Online: Blitzkrieg, Warbirds и Aces High.

Действие игры происходит в альтернативной вселенной. По замыслу разработчиков, во Вторую Мировую войну, избежать которой не удалось, оказались втянуты три союза: США (ну куда же без них), некое государство, представляющее собой союз Великобритании и Японии, а также Германия. Что характерно, "у руля" последней не стоят национал-социалисты. В качестве театра боевых действий выступает Атлантика, нетрудно догадаться, что основную роль в Enigma: Rising Tide будут играть корабли и подводные лодки, найдется место и многочисленным самолетам.

По словам разработчиков, основной составляющей успеха той или иной стороны будет слаженность действий десятка, а то и сотен игроков, в геймплее Enigma: Rising Tide можно будет найти и стратегические нотки. В теории это звучит достаточно интересно, однако, учитывая опыт того же Aces High, "стратегическая" часть игры выглядит достаточно туманно. Выход Enigma: Rising Tide намечается на 2004 год. То, что обещает Tesseraction Games, выглядит заманчиво, тем не менее, успех игры будет полностью зависеть от ее исполнения. К примеру, графика Enigma: Rising Tide уже сейчас выглядит устаревшей даже для онлайновой игры. - *Ю.П.*





Владимир ВЕСЕЛОВ

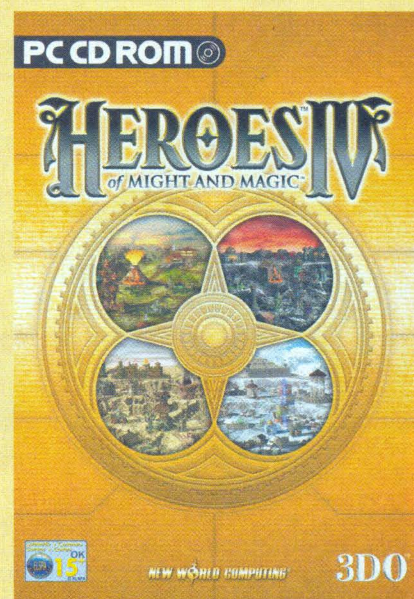
Суета вокруг героев

Издатель	"Бука"/3DO http://www.buka.ru/, http://www.3do.com
Разработчик	New World Computing http://www.nwcomputing.com
Жанр	Походовая стратегия
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1579.html
Смотри на диске	скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■■□
Оригинальность	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□

Рейтинг 9.5

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется



Нет, что ему не нравилось в героях, так это их обыкновение быть самоубийственно мрачными в трезвом виде и человекоубийственно буйными в пьяном. К тому же героев было чересчур много.
Терри Пратчетт, Стажа! Стража!

Господа стратеги, нас предали! Четвертых "Героев" не будет! Агенты Коминтерна проникли в недра компании New World Computing и внедрили в сознание разработчиков гнусную мысль о том, что нет истории личностей, есть история масс. В результате, вместо того, чтобы провести косметический ремонт третьих "Героев", кое-что подмазать, кое-где подштопать, кое-как подкрасить, разработчики произвели полную перестройку игры, выгнав между делом героев на поле боя и заставив их размахивать мечами. И получилась совсем другая игра. Назвать ее нужно было бы "Меч и Магия без Героев".

Как вы понимаете, это все шутки. Но в каждой шутке, есть доля истины - наши любимые "Герои" действительно сильно изменились. Нельзя сказать, что игра стала неузнаваемой, но, чтобы привыкнуть к ее новому лицу, понадобится определенное время.

Шутки в сторону

Возьмем для примера третью "Цивилизацию" (ну куда же в стратегическом разделе Навигатора без нее). Она ужасно похожа на вторую, а для того, чтобы понять, насколько игра изменилась, нужно вникнуть в нее весьма глубоко. С четвертыми "Героями" все обстоит так, да не так. Бросив беглый взгляд на игру, тут же понимаешь, что это "Герои", но, сделав первый же шаг, осознаешь, что это не совсем "Герои".

Начнем с городов. Основное их предназначение, как и прежде, - давать пополнение в вашу армию. Но вот какая закавыка: слотов для размещения юнитов, как и прежде, семь, а типов существ, которые одновременно можно нанимать в городе, всего пять (подчеркиваю, одновременно, поскольку вообще-то за каждым городом закреплено восемь типов существ). Чем же заполнить оставшиеся два? Героями. Ну да, герои теперь стали самыми обычными юнитами, хотя и обладающими некоторыми дополнительными способностями. Поэтому в армии может быть не один, а несколько героев.

Но раз герой - просто юнит, значит, армия может обойтись без него? Конечно, может. Если хотите, соберите все население города и выведите его в чистое поле без единого героя. Причем такая армия может довольно успешно воевать с нейтральными монстрами, захватывать источники ресурсов и т.д. И иногда наверняка придется этим заниматься, но основное предназначение таких "армий без командира" - доставлять подкрепления нормальным армиям.

То есть теперь не придется содержать специальных героев, которые мотаются по карте туда-сюда, собирают по городам и весям подкрепления и доставляют его находящемуся на острие атаки герою. Но если воевать можно без героев, какой тогда в них вообще смысл? А все тот же – наличие в армии героя дает всем входящим в нее юнитам дополнительные бонусы. Бонус к защите, бонус к атаке, защиту или иммунитет к магии и так далее. Кроме того, только герои могут использовать артефакты.



Одна из кампаний (The Pirate's Daughter) начинается прямо посередине пиратского острова

Количество и качество

Как ни странно, количественных изменений в игре немного, количество типов городов, монстров, артефактов, заклинаний и т.д. осталось примерно таким же, как и в прошлой игре. Зато качественных изменений хоть пруд пруди. Некоторые из них сразу бросаются в глаза (невозможность строительства улучшенных сооружений для найма существ), другие менее заметны (как, например, приписка типов героев к типам городов). Одни сильно влияют на геймплей (сюда, прежде всего, нужно отнести совершенно новую систему боя), другие - не очень (как, к примеру, возможность запирать неприятельских героев в тюрьму). Но собранные вместе эти большие и малые изменения делают игру гораздо более интересной, чем предыдущие серии.

Особенно отрадно, что изменения очень хорошо увязаны между собой. Возьмем самую первую бросающуюся в глаза фишку – появление героев на поле боя. Раз герой сам наносит и получает повреждения, пришлось ему выдать соответствующие характеристики (Damage, Defense, HP). Ну а коль скоро эти характеристики появились, они должны расти, и должна быть возможность их усиливать на время или навсегда. Растут характеристики по мере роста уровня героя (система роста довольно сложна и весьма близка к RPG'шной системе Might and Magic), а усиливать их можно с помощью брони, оружия или принятия внутрь разноцветных напитков (т.е. и тут игра сближается с RPG вообще и Might and Magic в частности). Если бы сохранилась прежняя система нахождения артефактов в специальных местах на карте, наши герои большую часть времени ходили бы голые и трезвые, поэтому в замках появились магазины, торгующие артефактами низшего уровня (хотя эффективность этих артефактов невысока, но и цены вполне доступные). Видите, как все взаимоувязано?

Качество количества

Прежде чем перейти к поведению армий на поле боя, сообщу, что не только герои приблизились к обычным юнитам, но и те, в свою очередь, сделали шаг навстречу героям. Например, некоторые из юнитов обзавелись собственными магическими книгами и могут кастовать не одно, а несколько заклинаний. Причем кастовать не один раз в течение битвы – у них теперь есть и свой запас маны, а как его расходовать, на одно мощное заклинание или на несколько слабых, дело игрока. Юнитов, не имеющих специальных способностей, почти не осталось, так что тактика битв несомненно изменится.

Теперь о самих битвах. То, что изменился вид на поле боя, а само это поле расширилось и приобрело новые качества, вам уже известно. Но главное не в этом, а в том,



Кто эти рыжие лохматые головы? Да, теперь элементалы огня выглядят несколько странно


Ну вот, а я как всегда опоздал...

что изменилась и очень сильно сама система битв. Как происходила атака во всех предыдущих частях игры? Атакующая сторона наносила удар, убивала какое-то количество противников, потом уцелевшие наносили ответный удар. Теперь же атака и контратака происходят одновременно. Улавливаете в чем суть? Куча пейзан, как и раньше, сможет завалить дракона, но вот от самой этой могучей кучи в лучшем случае останется жалкая кучка. Самое интересное, что и стреляющие юниты подчиняются общему правилу, но только в случае атаки на стреляющие же юниты (т.е. арбалетчики, выпустив тучу стрел в хоббитов, получат в ответ град камней). Более того, даже магические атаки на стреляющие юниты не остаются безнаказанными.

Впрочем, некоторые юниты могут атаковать прежним образом (т.е. сперва они убьют часть врагов, а уж потом получат сдачи от оставшихся). Дело в том, что кое-какие существа имеют способность (врожденную или приобретенную) First Strike. Если они не нарвутся на противника, обладающего способностью Negate First Strike, то получат большое преимущество.

Пару слов о стрельбе. Самое главное - дистанционная атака теперь возможна не по всем отрядам. Если один вражеский отряд заслоняет другой, стрелять по последнему невозможно. А вот стрелять "сквозь" собственные отряды по-прежнему можно. Так что есть возможность устраивать своеобразные "артиллерийские засады".

Количество качества

Наверняка, прочитав о том, что герой теперь вместо того, чтобы наблюдать за ходом боя со стороны, лично участвует в схватке, вы задались вопросом, а может ли герой погибнуть и что произойдет в этом случае? Отвечаю, погибнуть может, но не насовсем. Существовавший в прошлых играх закон сохранения героев не отменен, а только модернизирован. Если гибель предводителя не привела к полному разгрому армии, уцелевшие воины могут отнести тело павшего героя в ближайший город (или в специальное святилище) и там его воскресить (в городе бесплатно, в святилище за деньги). Ну а что происходит при полном разгроме армии? В таком случае воскресить павших героев может противник. Но воскрешает он их только затем, чтобы поместить в тюрьму одного из своих городов. И будет бедняга томиться там, пока друзья не придут ему на выручку (т.е. не захватят этот город). Если же у победившей стороны нет тюрьмы, на карте останется могильный холмик, посетив который, можно вернуть к жизни павшего героя.

Чувствуете, какое обилие комбинаций и новых стратегических приемов рождает эта модернизация? Теперь охота на неприятельских героев может привести к тому, что он останется с самыми хилыми предводителями против ваших прокачанных. Да, кстати, система найма героев тоже изменилась. Прежде всего, в одном замке можно нанимать не более одного героя в день. Поскольку с героев сняли рутинные обязанности обеспечивать пополнение армий (теперь это делается с помощью караванов), особых ограничений это не вводит. Но вот то, что в каждом типе города можно нанимать только героев определенных классов, весьма любопытно.

Дело тут обстоит так: всего имеется одиннадцать классов героев, а к каждому типу города приписаны семь классов. Причем два класса считаются родными для этого города, а остальные родственными. Наем родных героев обходится на 500 золотых дешевле, чем родственных, но главное в том, что таким путем обеспечивается однородность героев в армии (а в каждой армии, напоминаю, желательно иметь двух героев).

Как это выглядит?

Как ни странно, но визуально игра мало отличается от предыдущей, особенно это касается основного экрана. Нет, конечно же, картинка стала более красивой, местами трехмерной, анимация улучшилась, но все эти изменения не заслоняют знакомое лицо игры. И это есть хорошо.

На экране сражений изменений больше: тут у нас теперь вид в три четверти и армии располагаются в углах карты по диагонали друг от друга, да еще и в два ряда. Это мне, честно говоря, не понравилось. Мало того, что теперь приходится соображать, кого поставить в первую линию, кого во вторую и кто за кем должен стоять, так еще и фигурки воинов стали мелкими, так что вся красота теряется. Когда же юниты сходятся лицом к лицу и начинают гвоздить друг друга мечами и заклинаниями, вообще что-либо понять трудно. Все это субъективное мнение, а вот увеличение размеров поля боя - объективный факт. Пока что видно только одно следствие из этого факта: в большинстве случаев из начального построения противники не могут достать друг друга даже дистанционным оружием, так что приходится маневрировать.

Интерфейс стал более удобным, глобальных изменений нет, но множество мелких снимают большинство существовавших в предыдущей игре проблем. Ну, например, на экране города теперь присутствуют не только кнопки для перемещения в другие города, но и мини-карты, показывающие, где эти города находятся. Или, чтобы переставить своих бойцов до начала сражения, теперь вообще не нужно входить ни в какие экраны. И так далее.

Управление армиями стало тоже более удобным; между прочим, можно не только обмениваться юнитами, но также соединять и разъединять армии. Ну а возможность перебрасывать юниты из одного города в другой и собирать войска из разбросанных по карте строений с помощью караванов вообще трудно переоценить.

Продолжаем разговор

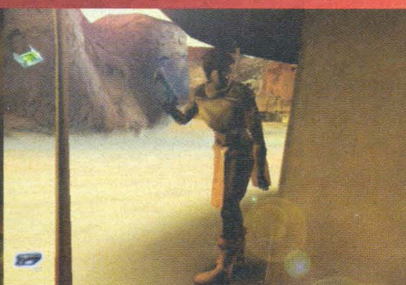
Вы ждете, когда же я начну рассказывать о кампаниях? А не буду я этого делать, не хочу портить вам удовольствие от самостоятельного распутывания хитросплетений сюжета. И вообще, рассмотреть все новшества четвертых "Героев" в коротком обзоре нереально. За рамками остались еще очень многие аспекты игры (в частности, практически ничего не сказано о магической системе, а она ведь тоже сильно изменилась). Поэтому всех, кого интересует более подробная информация об игре, я отсылаю к следующему далее гайду.

Разобраться со всеми тонкостями игры мы не успели, поэтому решили применить тот же прием, который успешно, как мне кажется, был применен при разборе "Цивилизации". Сейчас мы публикуем предварительный гайд, призванный помочь освоить новую игру, ну а потом последуют материалы, более подробно освещающие разные ее аспекты. Я думаю, конкурс тоже какой-нибудь организуем, так что оставайтесь с нами.


Осада замка: верните нам катапульты!









Помогаем героям

Павел Шумилов

Замки

Типов замков в HMM IV шесть. Данное количество, как вы можете догадаться, является прямым следствием обновленной магической системы игры. По одному замку на каждый тип магии (Academy – Order Magic, Asylum – Chaos Magic, Haven – Life Magic, Necropolis - Death Magic и Preserve – Nature Magic) плюс варварский Stronghold, обходящийся без волшебства вообще. Основное новшество касается нанимаемых в замке существ. Отсутствует возможность апгрейда жилищ, но это не самое главное. Куда важнее система строительства этих жилищ, сильно напоминающая Disciples. Всего доступны восемь построек, по две на каждый уровень воинов. Однако возвести обе постройки (и нанимать существ обоих типов) позволяется только на первом уровне. Дальше придется делать непростой выбор; таким образом, построив все доступные жилища, вы получите возможность нанимать представителей лишь пяти видов войск (двух – первого уровня и по одному второго, третьего и четвертого). Не огорчайтесь, ведь никто не мешает в другом замке "своего" типа отстроиться по иной схеме. Тем более что появились так называемые "outposts", бесхозные деревни, которые после захвата можно преобразовать в любой из шести вышеупомянутых замков, а Caravan позволит вам передислоцировать армии автоматически, без помощи специально выделенных для этого героев. Бросается в глаза отсутствие среди строений Marketplace, но это вовсе не означает, что спекуляция ресурсами запрещена, просто теперь данный процесс инициируется простым нажатием кнопки в интерфейсе, строить ничего не надо. Там же прячется Thieves Guild. Никуда не делась и возможность собрать кусочки карты и возвести уникальное строение, Грааль, дающий по 3000 монет в день и повышающий эффективность заклинаний соответствующей замку магической школы. Разве что puzzle-map изменился: вместо карты местности, вы будете собирать абстрактную картинку, и не получится догадаться, где закопан клад, пока не будет открыта карта целиком. Наконец, заметим, что обладание замком теперь не является жизненной необходимостью (можно безболезненно бомжевать куда больший срок, чем дозволенная ранее неделя).

(Таблицу см. на диске).

Монстры

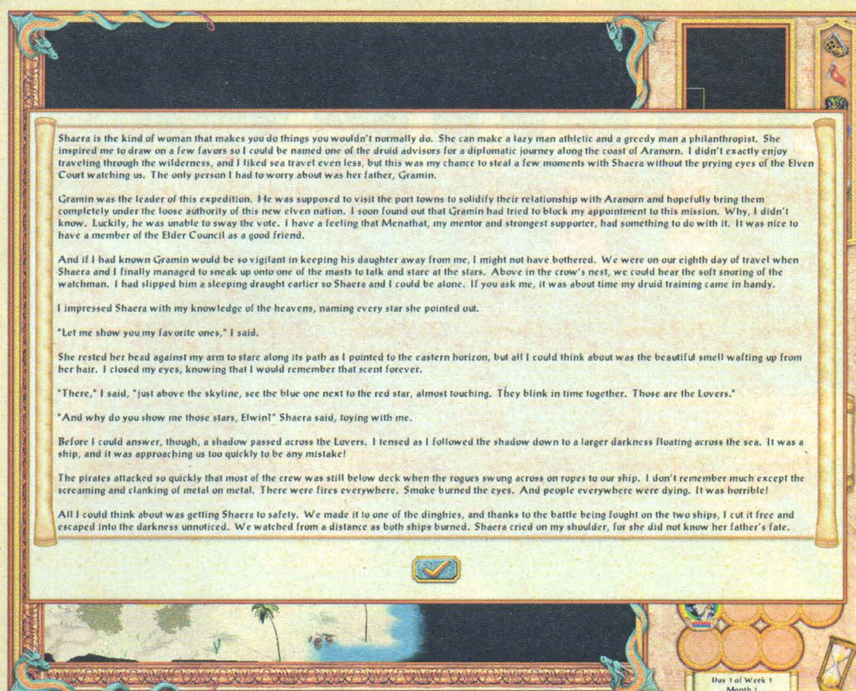
Перед тем, как перейти к подробному описанию всех наличествующих в игре монстров, коротенько пробежимся по основным изменениям в боевой системе. Прежде всего, изменения внешние, которые сразу бросятся вам в глаза. Поле боя существенно увеличилось, или же уменьшилось число movement points у всех монстров, как бы то ни было, махнуть через всю поляну скоростными юнитами теперь не удастся, исключение сделано лишь для телепортирующихся дьяволов. Вместо вида сбоку введена изометрия, дающая ощущение объема. Правда, только ощущение, на самом деле карта все такая же плоская, однако перепады высот скрупулезно учитываются при расчете зон видимости и бонусов с пенальти для стреляющих отрядов (есть даже вероятность попасть по своим). Кстати, для стреляющих юнитов теперь можно самостоятельно выбрать тип атаки (melee/ranged). Существуют шесть типов территорий, каждая из которых является "родной" для определенного типа магии и усиливает ее действие при проведении боя на этой территории (шестая влияет на умения Combat и Tactics группы Might). Родственные отношения таковы: Academy – Snow (снег), Asylum – Swamp (болото), Haven – Grass (трава), Necropolis – Volcanic (вулканы), Preserve – Forest (лес) и Stronghold – Rough (пересеченная местность). Изменилась система осады замков: теперь у нападающих отсутствует катапульта и ворваться в замок они смогут, лишь разрушив ворота. Защитники же, стоящие в глубине замка, недосягаемы для стрел, да и в ближнем бою на стенах имеют существенные преимущества. Так что брать замки станет куда сложнее. Несколько изменилась роль морали и удачи: мораль повышает инициативу отряда и увеличивает наносимый им урон, удача же, напротив, снижает урон получаемый. Появилась возможность в бою перевести свой отряд в состояние Defense, при котором на 25% повышаются показатели защиты. Но все эти нововведения – мелочи по сравнению с двумя краеугольными камнями, в корне меняющими всю боевую систему. Первый важный момент – это то, что герои отныне наравне с подчиненными им отрядами участвуют в боях, являясь фактически особым типом войск. Они набирают опыт и со временем улучшают свои характеристики, могут кастовать заклинания, носить артефакты и использовать зелья, влияют на окружающие их войска, да и сами – отнюдь не слабаки. С другой стороны, даже в случайной стычке теперь можно потерять своего героя (правда, воскрешение проблем не составит, если кто-либо из отряда уцелеет). Второе важнейшее новшество – это система контратак. Теперь ответный удар наносится ДО того, как начинают учитываться потери. Исключение составляют существа со способностью First Strike, врожденной или благоприобретенной: они сперва наносят урон и уничтожают часть вражеского отряда, а только потом получают ответ от оставшихся. Сами понимаете, что теперь не получится безнаказанно уничтожать слабые отряды более сильными, даже если весь вражеский отряд фактически уничтожен, перед смертью он ответит обидчику во всю силу. Влияние этого нововведения пока сложно адекватно оценить, все покажет опыт. Очевидно лишь, что бои станут куда более вдумчивыми и, возможно, более длительными.



Формула подсчета повреждений:

Damage = Damage_of_ the_ Attacker X Attack_of_ the_ Attacker / Defense_of_ the_ Defender

Показатели атаки и защиты берутся соответствующие ситуации, то есть при дистанционной атаке используются показатели Ranged Attack и Ranged Defense



Расшифровка специальных боевых умений монстров:

Magic Resistance. Способность сопротивляться магии. Число N – это процент, характеризующий вероятность отражения отрядом вражеского заклинания. А заклинания класса Damage причиняют этому отряду всего лишь (100-N)% возможного урона. Например, гномы с вероятностью 50% могут отразить направленное на них заклинание и получают лишь половину возможного ущерба от заклятий, наносящих прямой урон.

Magic Mirror. Это умение дает отряду некоторую вероятность отражения направленного на него заклинания в сторону того, кто его сотворил.

X Ward. Иммунитет к магии. X перед Ward характеризует школу магии, заклинания которой на существо не действуют. Кроме того, воины, относящиеся к соответствующему замку, наносят существу меньший урон. К примеру, титаны обладают Chaos Ward: они не чувствительны к заклятиям школы Хаоса, а существа из замка Asylum наносят им меньший урон.

X Attack. Существо наносит вдвое меньший урон противникам, обладающим способностью X Resistance, где X – стихия, к которой относится магия. Так ифриты, обладая способностью Fire Attack, будут наносить существам с умением Fire Resistance лишь половину возможного ущерба.

X Resistance. Отряд не восприимчив к заклинаниям стихии X и получает лишь половинный урон от существ с X Attack. К примеру, те же ифриты полностью защищены от заклинаний сферы огня своей способностью Fire Resistance, а в бою понесут от противника с Fire Attack только 50-процентный урон.

Fire Shield. Огненный щит наносит дополнительный урон противнику, атакующему отряд.

Lightning Attack. Существо, обладающее этим умением, дополнительно к нанесенному урону бьет противника молнией.

Aging. Юнит, обладающий этим качеством, имеет некоторую вероятность при проведении атаки "состарить" противника (у того понижаются показатели защиты и наносимого урона).

Spell Caster. Обладает собственной книгой заклинаний, может самостоятельно их кастовать.

Immune to Magic. Полный иммунитет к магии, как вражеской, так и дружественной.

Resurrection. Способность воскрешать часть воинов в отряде (один раз в течение боя).

Rebirth. Отряд с таким умением способен один раз в течение боя возродиться, будучи уничтоженным.

Mana Leech. Обладающий этой способностью монстр на каждом ходу вытягивает ману у магов противника и передает ее ближайшему из своих магов.

Summon Demons. Существо, обладающее таким умением, может призвать на поле боя ледяных демонов.

Fortune. Умение накладывать заклинание Fortune, повышающее показатель luck.

Mirth. Умение накладывать заклинание Mirth, повышающее показатель morale.

Weakness. Поражение противника аналогом заклинания Weakness.

Bloodlust. Умение накладывать заклинание Bloodlust.

Curse. При ударе этого монстра на врага накладывается заклинание Curse.

Random Harmful Spell. Существо случайным образом сопровождает свою атаку заклинанием Chaos Magic или Death Magic.

First Strike. Отряд имеет преимущество первого удара, контратака противника происходит по старой схеме.

Negate First Strike. Отряд игнорирует способность First Strike у противника.

Two Attacks. Обладающий этой способностью воин атакует врага дважды, второй раз – после контратаки противника.

No Retaliation. Обладающий этой способностью воин атакует безнаказанно.

Unlimited Retaliations. Существо с таким умением отвечает в ближнем бою на все атаки, кроме атак противников с умением No Retaliation.

Multiple Attack. Отряд одновременно атакует всех противников, находящихся в соседних клетках.

Three-Headed Attack. Монстр с таким качеством атакует сразу трех противников, стоящих в соседних с ним клетках.

Breath Attack. Существо, обладающее такой способностью, может в одной атаке нанести урон сразу нескольким отрядам противника, стоящим друг за другом.

Long Weapon. Данное умение позволяет атаковать врага, находящегося на расстоянии 2-3 клетки.

Charge. Сила удара, нанесенного существом, увеличивается в зависимости от пройденного им расстояния.

Ranged. Отряд атакует противника с дистанции, однако в ближнем бою наносит лишь половину обычного урона.

Short Range. Наносимый противнику урон уменьшается с увеличением дистанции до врага (в отличие от Long Range).

Long Range. Наносимый противнику урон не уменьшается с увеличением дистанции до врага (в отличие от Short Range).

No Melee Penalty. Отряд одинаково эффективен как в перестрелке, так и в ближнем бою, на него не действуют обычные в такой ситуации для стрелков штрафы.

No Obstacle Penalty. На стрельбу не оказывают отрицательного влияния крепостные стены и иные препятствия.

Unlimited Shots. Бесконечный боезапас.

Ranged First Strike. Отряд имеет преимущество первого удара при дистанционной атаке.

Shoots Twice. Отряд делает два выстрела за один ход.

Area Attack. При дистанционной атаке поражается не только цель, но и все соседние отряды (вне зависимости от принадлежности).

Skeletal. Для существ, состоящих из одних костей, защита от дистанционных атак увеличивается вдвое.

Insubstantial. Для призраков, состоящих из неосязаемой субстанции, оба показателя защиты увеличиваются вдвое.

Stone Gaze. Способность с некоторой вероятностью мгновенно убить противника, обратив его в камень. Бесполезна против нежити (undead), механических созданий и элементалов.

Blinding. Возможность ослепить противника при атаке.

Immune to Visual Attack. Это существо слепое, поэтому оно неуязвимо для атак типа Blind и Stone Gaze.

Terror. Способность повергать противника в ужас. Враг, оказавшийся в таком состоянии, пропускает ход.

Stunning. Воин, обладающий подобным умением, способен с некоторой вероятностью оглушить противника. Оглушенный не может контратаковать и вообще что-либо предпринимать в течение хода.

Binding. Возможность “связать” противника. Связанный не может двигаться и наносит половинный урон.

Freeze Attack. При нанесении этой атаки есть некоторая вероятность заморозить противника на два хода.

Hypnotize. Атакующий юнит с такой возможностью может заколдовать существо противника. Это существо сроком на один ход перейдет под управление игрока.

Block. Способность с некоторой вероятностью блокировать атаку и вообще не получить повреждений. На магические удары не распространяется.

Devouring. Существо с такой способностью имеет шанс при атаке полностью уничтожить (проглотить) монстра любого уровня вне зависимости от того, сколько у того осталось здоровья.

Stealth. Отряд, обладающий этим умением, невидим на соседних клетках для всех существ первого уровня и героев, не обладающих навыком Scouting, и невидим на расстоянии для монстров второго уровня и героев с умением Basic Scouting.

Strike and Return. Существа с таким навыком после нанесения удара возвращаются на исходную позицию.

Berserk. Берсерков невозможно контролировать, они сами движутся к ближайшему врагу и атакуют его.

Giant Slayer. Отряд наносит дополнительный урон монстрам четвертого уровня.

Strength. Увеличение силы удара.

Toughness. Показатели здоровья этого монстра существенно выше, чем у других существ его уровня.

Stone Skin. Каменная кожа повышает защитные показатели существа. С другой стороны, заклинание Stone Skin на него влияния уже не оказывает.

Bonuses at Sea. В сражении на палубе корабля у отряда повышаются боевые характеристики (D, A, DR, DM, M)

Mechanical. Механические создания не обладают моралью и не чувствительны к заклинаниям и способностям, влияющим на живые организмы.

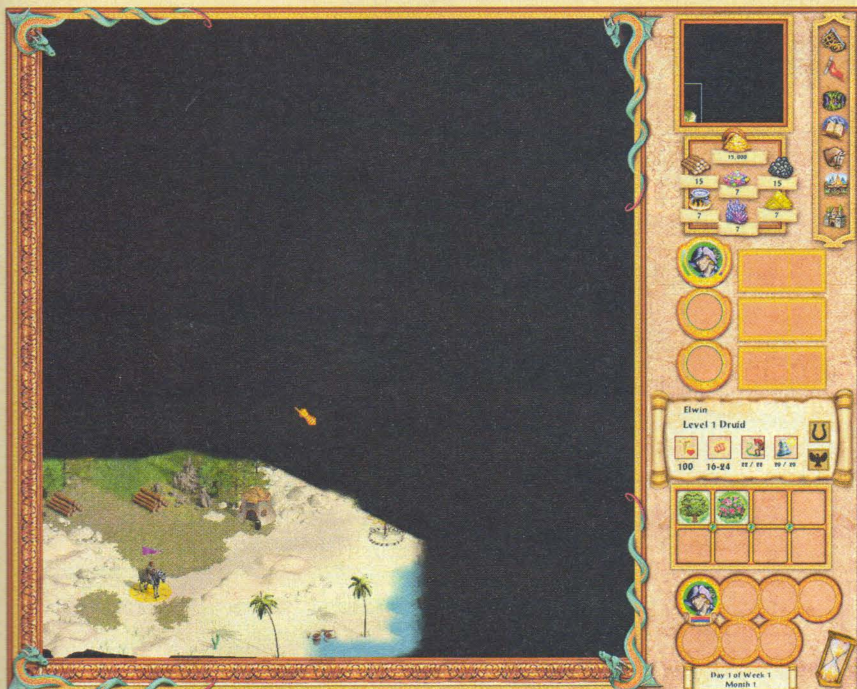
Undead. Нежить не обладает моралью и не чувствительна к заклинаниям и способностям, влияющим на живые организмы. Однако нежить подвержена особому воздействию определенных предметов и заклятий.

Elemental. Элементалы не чувствительны к заклинаниям и способностям, влияющим на живые организмы

Flying. Способность перелетать через препятствия, крепостные стены и другие юниты.

Teleport. Способность мгновенно переместиться в любую точку на поле боя.

Life Draining. Существа с этой способностью высасывают жизненные силы из атакованных ими противников. Таким образом, нанося врагам урон, они одновременно поправляют свое здоровье

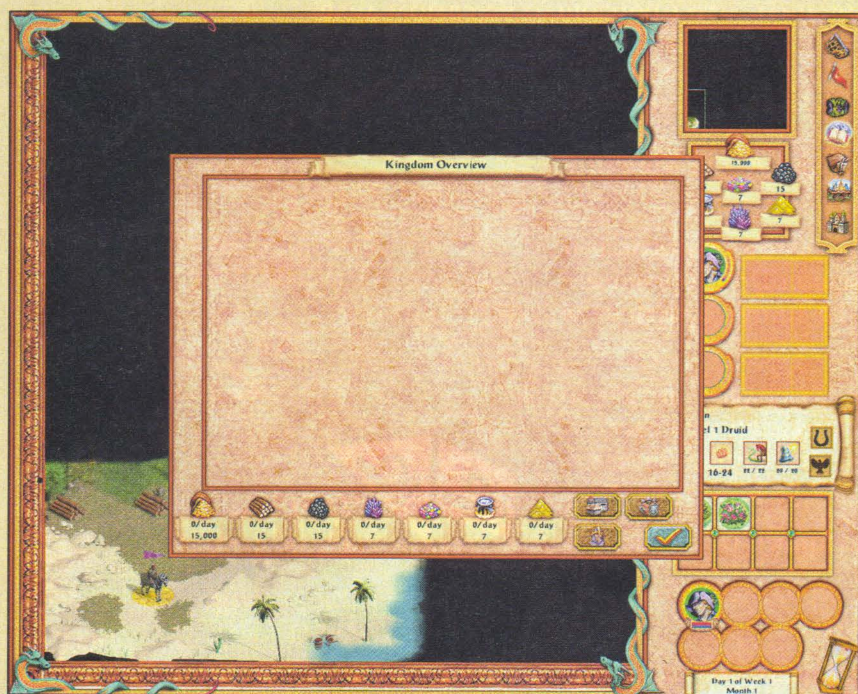


Используемые сокращения: L – Level (уровень монстра), D – Damage (урон, наносимый противнику), HP – Hit Points (количество хитов или здоровье монстра), A – Attack (показатель атаки), DM – Defense Melee (показатель защиты в ближнем бою), DR – Defense Ranged (показатель защиты при обстреле с дистанции), H – Haste (инициатива, определяющая очередность хода в бою), M – Movement (количество ходов в бою), MM – Movement on Map (количество ходов по карте), S – Shots (количество выстрелов), MP – Mana Points (количество магической энергии), XP – eXperience Points (количество очков опыта, получаемое за убийство этого монстра), R – Rate (скорость недельного прироста поголовья монстров), P – Price (затраты на найм монстра)

Название	**L**	**D**	**HP**	**A**	**DM**	**DR**	**H**	**M**	**MM**	**S**	**MP**	**XP**	**R**	**P**
Academy														
Dwarf	1	2-3	12	11	11	11	3	4	18	–	–	8	29	28G
Magic Resistance 50%														
Halfling	1	1-2	8	10	10	10	6	4	18	10	–	7	23	22G
Giant Slayer														
Gold Golem	2	8-12	50	16	16	16	3	6	19	–	–	51	6	220G
Mechanical, Magic Resistance 75%														
Mage	2	3-4	16	6	12	12	5	6	19	–	16	38	8	160G
Spell Caster (заклинания Blur, Curse, Magic Fist, Poison и Raise Skeletons)														
Naga	3	14-22	90	22	22	22	7	6	19	–	–	157	4	850G
No Retaliation														
Genie	3	9-12	60	10	18	18	6	10	25	–	24	105	6	650G
Flying, Spell Caster (заклинания Cowardice, Create Illusion, Ice Bolt, Mirth, Slow и Song of Peace)														
Dragon Golem	4	36-55	220	34	34	34	9	12	27	–	–	630	2	4000G 4O
Mechanical, First Strike, Negate First Strike														
Titan	4	34-50	210	32	32	32	6	7	21	16	–	616	2	4000G
2Gm														
No Melee Penalty, Chaos Ward														
Asylum														
Bandit	1	1-3	10	9	9	9	7	7	21	–	–	7	23	24G
Stealth														
Orc	1	1-3	12	11	9	9	4	6	19	6	–	10	16	34G
Ranged, No Melee Penalty, Short Range														
Medusae	2	3-6	24	19	17	17	5	6	19	999	–	52	6	220G
Ranged, No Melee Penalty, Unlimited Shots, Stone Gaze														
Minotaur	2	5-10	38	16	15	15	6	6	19	–	–	53	6	230G

Block														
Efreet	3	10-20	80	25	23	23	6	13	29	–	–	161	4	850G
Flying, Fire Shield, Fire Attack, Fire Resistance														
Nightmare	3	12-26	110	23	20	20	6	9	23		6	148	4	800G
Terror, Life Ward														
Black Dragon	4	55-100	400	40	40	40	7	15	30	–	–	1233	1	8000G 4S
Flying, Breath Attack, Immune to Magic														
Hydra	4	28-66	250	30	26	26	6	7	21	–	–	617	2	4000G 2M
No Retaliation, Multiple Attack														
Haven														
Squire	1	2-3	10	9	11	11	5	6	19	–	–	7	21	26G
Stunning														
Crossbowmen	1	2-3	10	9	11	11	2	6	19	10	–	9	16	32G
Ranged, Long Range														
Pikeman	2	6-8	38	12	14	14	4	6	19	–	–	35	9	150G
Long Weapon, Negate First Strike														
Ballista	2	5-7	28	15	16	16	0	1	13	20	–	44	7	190G
Mechanical, Ranged, Long Range, No Obstacle Penalty														
Crusader	3	10-16	65	22	23	23	7	6	19	–	–	124	5	650G
Two Attacks, Death Ward														
Monk	3	10-15	55	20	22	22	5	6	19	12	–	107	6	550G
Ranged, Death Ward														
Angel	4	40-65	230	30	34	34	10	15	30	–	20	620	2	4000G 2C
Flying, Resurrection														
Champion	4	24-36	150	25	25	25	6	10	25	–	–	320	4	2000G 2W
2O														
Charge, First Strike														
Necropolis														
Skeleton	1	1-2	8	12	12	24	4	6	19	–	–	6	25	22G
Undead, Skeletal														
Imp	1	1-2	7	10	10	10	6	12	28	–	–	5	28	18G
Flying, Mana Leech														
Cerberus	2	4-6	24	16	16	16	6	7	21	–	–	44	7	190G
Three-Headed Attack, No Retaliation														
Ghost	2	2-4	15	15	30	30	6	12	28	–	–	33	9	140G
Flying, Undead, Aging, Insubstantial														
Vampire	3	12-18	75	30	30	30	8	12	28	–	–	205	3	1110G
Flying, Undead, No Retaliation, Life Draining														
Venom Spawn	3	16-24	100	26	26	26	6	6	19	15	–	201	3	1110G
Ranged, Poison														
Bone Dragon	4	45-65	275	30	30	60	5	12	28	–	–	621	2	2000G 2C
Flying, Undead, Skeletal, Fear														
Devil	4	34-50	210	33	33	33	7	23	30	–	8	614	2	4000G 2S
Teleport, Summon Demons, Life Ward														
Preserve														
Wolf	1	2-3	12	9	9	9	7	7	21	–	–	11	15	36G
Two Attacks														
Sprite	1	1-2	7	9	10	10	6	13	29	–	–	7	23	22G
Flying, No Retaliation														
White Tiger	2	6-8	35	19	19	19	8	9	24	–	–	53	6	220G
First Strike														
Elf	2	3-4	18	16	16	16	6	6	19	24	–	43	7	190G
Ranged, Ranged First Strike, Shoots Twice														
Griffin	3	16-22	95	19	19	19	6	13	29	–	–	154	4	800G
Flying, Unlimited Retaliations														
Unicorn	3	12-20	80	20	20	20	6	10	25	–	–	120	5	650G
Blinding														
Faerie Dragon	4	34-50	220	15	29	29	7	13	29	–	40	612	2	4000G
2Gm														
Flying, Magic Mirror, Spell Caster (заклинания Confusion, Fire Ring, Fire Ball и Lightning)														
Phoenix	4	45-65	275	28	28	28	12	15	30	–	12	609	2	4000G 2M
Fire, Rebirth, Breath Attack, Fire Resistance														
Preserve – Creatures Portal														
Leprechaun	1	1-2	8	10	10	10	6	6	19	–	3	7	22	24G
Fortune														
Satyr	2	5-8	36	14	13	13	6	6	20	–	6	39	8	170G
Mirth														
Air Elemental	3	6-10	40	16	32	32	7	3	29	–	–	74	6	350G
Flying, Insubstantial, Elemental														
Earth Elemental	3	9-14	50	18	20	20	1	4	18	–	–	77	6	375G
Elemental, Magic Resistance 50%														
Fire Elemental	3	7-10	50	20	18	18	6	6	20	20	–	75	6	350G
Ranged, Elemental, Fire Attack, Fire Resistance														
Water Elemental	3	6-9	38	17	17	17	5	6	19	–	24	73	6	350G
Elemental, Cold Attack, Cold Resistance, Spell Caster (заклинания Fatigue, Ice Bolt, Quicksand и Weakness)														
Waspwort	3	10-14	60	22	22	22	4	1	13	20	–	105	6	550G
Ranged, Weakness														
Mantis	4	34-50	210	34	34	34	8	13	29	–	–	614	2	4000G
2Gm														
Flying, First Strike, Binding														
Stronghold														
Berserk	1	2-3	18	12	8	8	6	6	20	–	–	8	19	20G
Two Attacks, Berserk														
Centaur	1	3-5	20	10	10	10	4	10	25	4	–	18	9	40G

Ranged, Short Range, No Melee Penalty														
Nomad	2	6-9	45	16	13	13	8	12	27	–	–	52	6	150G
First Strike														
Harpy	2	4-5	24	16	15	15	5	12	28	–	–	39	8	110G
Flying, No Retaliation, Strike and Return														
Ogre Mage	3	12-18	85	18	16	16	4	6	19	–	6	101	6	350G
Bloodlust														
Cyclope	3	12-18	95	30	24	24	4	7	21	8	–	203	3	750G
Ranged, Area Attack														
Behemoth	4	55-80	240	36	34	34	6	7	21	–	–	630	2	2750G 2C
Strength														
Thunderbird	4	28-40	170	30	30	30	6	13	29	–	–	406	3	1800G 2M
Flying, Lightning Attack														
Нейтральные монстры														
Peasant	1	2-3	10	6	7	7	2	4	18	–	–	4	36	15G
Taxpayer														
Pirate	1	1-2	10	11	9	9	5	6	19	–	–	7	24	22G
Bonuses at Sea														
Troglodyte	1	2-3	14	11	9	9	5	6	19	–	–	8	19	28G
Immune to Visual Attack														
Zombie	1	2-4	24	8	10	10	1	4	18	–	–	10	15	35G
Undead, Toughness														
Gargoyle	2	4-6	22	14	16	16	7	13	29	–	–	38	8	160G
Flying, Elemental, Stone Skin														
Mummy	2	5-8	30	15	16	16	4	6	19	–	–	39	8	170G
Undead, Curse														
Mermaid	2	5-8	38	15	13	13	5	6	19	–	–	39	8	–
Hypnotize														
Beholder	2	3-7	26	16	15	15	6	6	19	15	–	51	6	220G
Flying, Ranged, Random Harmful Spell (заклинания Curse, Disrupting Ray, Slow, Sorrow, Weakness, Magic Leech и Misfortune)														
Troll	2	6-12	45	16	15	15	3	4	18	–	–	54	6	230G
Regeneration														
Ice Demon	3	12-16	70	30	30	30	5	6	19	–	–	157	4	850G
Cold Attack, Cold Resistance, Freeze Attack														
Sea Monster	4	45-65	275	35	34	34	5	9	24	–	–	624	2	–
Devouring														



и даже воскрешают мертвых особей из своего отряда.

Regeneration. Способность к регенерации позволяет существу в конце каждого хода полностью излечивать себя.

Poison. Ядовитые монстры отравляют противника, и тот получает дополнительный урон каждый ход, пока длится бой.

Fear. Эта атака приводит к тому, что враг не контратакует и в испуге отступает на несколько клеток.

Taxpayer. Этот юнит приносит 1G в день.

Артефакты

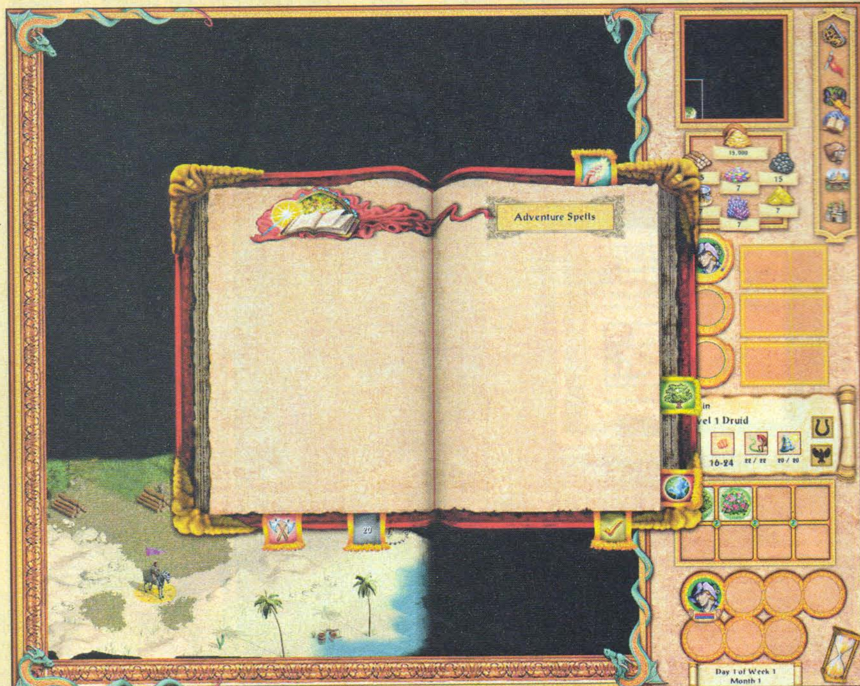
Изменения в игре, связанные с артефактами, по большому счету не столь значительны и во многом проистекают из того факта, что герои спустились с небес на землю и участвуют в сражениях наравне с простыми воинами. Как следствие, появился целый класс предметов, повышающих боевые характеристики самих героев – показатели атаки и защиты, сопротивляемость магии, другие параметры. В некоторых из них (к примеру, в броне, увеличивающей количество hit points) раньше просто не было смысла. Далее, сохранились артефакты, как и раньше, оказывающие влияние на войско (при этом они могут влиять и на самого героя), но теперь их можно условно разделить на две категории. Первая, как прежде, влияет на всех подчиненных без исключения, предметы же из второй оказывают свое воздействие в определенных пределах, что вынуждает лезть героем в гущу событий, дабы носимые им артефакты оказали положительный эффект на исход схватки. И, наконец, появились так называемые Items и Potions. Items – довольно слабые предметы, доспехи и оружие, но зато они продаются в замках и стоят недорого, что позволяет быстро экипировать новорожденных персонажей. Зелья, или Potions, практически являющиеся аналогами низкоуровневых заклинаний, куда полезнее, их также можно покупать в замках и использовать в бою. Пользу бутылочки с лечащим эликсиром для израненного героя трудно переоценить. Мест для ношения артефактов на геройской "кукле" десять. Предметы носят на голове (шлемы, короны и так далее), на теле (различные виды брони, кольчуги и кирасы) и на ногах (сапоги, ботинки и сандалии), за спиной (метательное оружие, луки и арбалеты) и на плечах (плащи и накидки), в левой (щиты, книги и свитки) и правой (оружие – мечи, топоры, посохи) руках, причем некоторые виды оружия являются двуручными, занимая второй слот. Для прочих нужд остаются еще шея (амулеты, ожерелья), пальцы (разнообразные кольца) и практически безразмерные карманы (все, что не вписывается в вышеперечисленные категории, включая вагонетки, куски статуй и мешки с золотом). Артефакты делятся на несколько групп по степени их "крутости": Items,

Treasures, Minor, Major, Relic, особняком стоят упомянутые Potions, части статуи и комбинированные артефакты, составляемые из нескольких других. (Таблицу см. на диске).

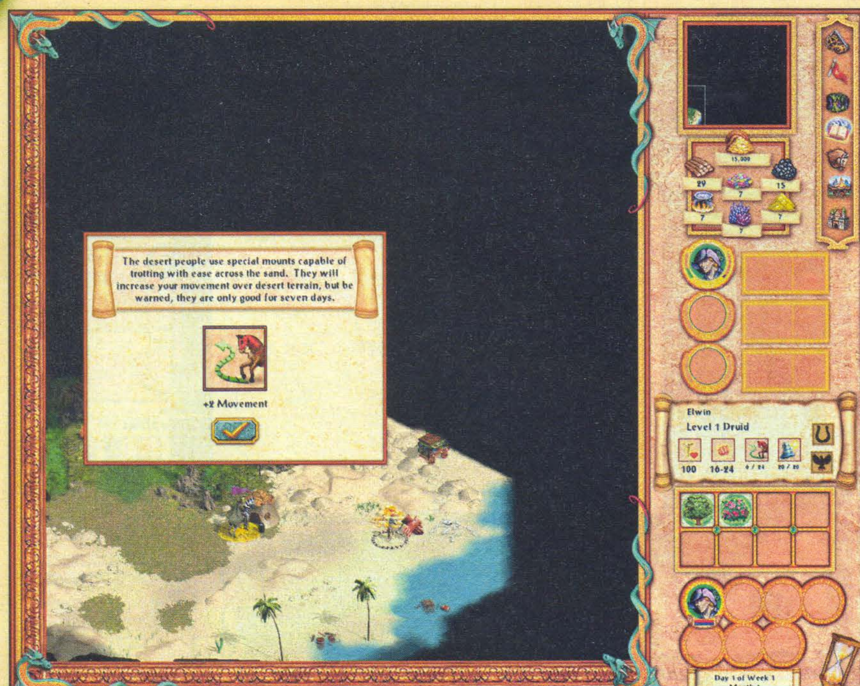
Магия

Магическая система игры претерпела очередные изменения, теперь в ней явственно прослеживаются черты Magic the Gathering. Впрочем, знать об этом вовсе не обязательно, если вы с MtG не знакомы, - проблем это создать не должно. Существует пять магических школ, каждая со своей специализацией: Life Magic – защитные, благословляющие и исцеляющие заклятия; Death Magic – проклятия и заклинания, поднимающие мертвецов; Order Magic – разнообразные иллюзии и спеллы, воздействующие на разум; Chaos Magic – магия нанесения прямого урона и Nature Magic – вызов существ. Каждому замку соответствует определенный и единственный тип магии, которую можно изучать, отстраивая магическую башню. Кроме того, в двух вспомогательных магических зданиях можно выучить заклинания двух других школ, дружественных вашей. Взаимоотношения магических школ можно наглядно представить в виде пентаграммы или, если хотите, вот такой таблички.

Название	Замок	Цвет	Соседи	Противники
Nature Magic	Preserve	Зеленый	Life Magic, Chaos Magic	Death Magic, Order Magic
Chaos Magic	Asylum	Красный	Death Magic, Nature Magic	Life Magic, Order Magic
Death Magic	Necropolis	Черный	Order Magic, Chaos Magic	Life Magic, Nature Magic
Order Magic	Academy	Синий	Life Magic, Death Magic	Nature Magic, Chaos Magic
Life Magic	Haven	Белый	Nature Magic, Order Magic	Death Magic, Chaos Magic



Но возможность изучать заклинания зависит далеко не только от доступности их в замке. Даже для получения уже имеющихся в башне спеллов герой должен сперва изучить соответствующий навык, и в дальнейшем развивать его. Но и дошедший до уровня Expert сможет пользоваться лишь заклинаниями третьего уровня, для дальнейшего прогресса требуется получение званий Master и Grandmaster, а тут имеются свои заморочки. К примеру, чтобы стать мастером Life Magic, придется дополнительно дойти до уровня Expert в двух вторичных умениях Healing и Spirituality. Изменилась также концепция силы заклинаний, характеристика



Spell Power полностью упразднена, теперь эффект заклинания зависит исключительно от уровня, до которого прокачан соответствующий навык у героя. Базовые значения, которые вы сможете найти в нижеприведенной таблице, модифицируются в зависимости от имеющихся артефактов, скиллов и уровня героя. Заклинания можно условно разделить на несколько категорий: по школам; по уровню заклинания (Basic, Advanced, Expert, Master, Grandmaster); по типу (Blesses, Curses, Summon, Damage и прочие) и по месту их применения (на поле боя или на карте). (Таблицу см. на диске).

Герои

Название Heroes of Might & Magic не случайно. Именно герои – главные действующие лица, все окружение – лишь декорации, а монстры – массовка, оттеняющая процесс развития главных действующих лиц, их странствия и приключения. В четвертой части роль героев значительно возросла, прежде всего, за счет лишения их статуса небожителей. Теперь воины и маги, вместо того, чтобы водить за собой армии, оставаясь в стороне от активных действий, вместе с подчиненными пылят по дорогам и сражаются с врагами. Впрочем, можно это делать вообще в гордом одиночестве, равно как и армия теперь вполне может обойтись без командира. Как следствие, количество характеристик у персонажей значительно выросло. Впрочем, останавливаться на них подробно мы не будем, поскольку любой герой в этом смысле практически не отличается от среднестатистического монстра. Те же параметры атаки и защиты, скорость и дальность хода, мораль и удача. В общем, по сравнению с монстрами, добавляется лишь показатель опыта. Герои, в отличие от монстров, набирают опыт и со временем, ростом уровня и умений повышают свои боевые характеристики. Автоматически растут показатели здоровья (+10 HP на уровень) и наносимого урона (1-2 единицы к нижнему пределу и 2-3 к верхнему), удача, мораль и инициатива не изменяются, увеличение же остальных показателей определяется выбранными умениями. Так, чтобы повышать Attack и Defense, нужно развивать умения из группы Combat. Теоретически герой имеет возможность достичь 99 уровня. Практически же – не уверен, что на всем новом континенте обнаружится столько живности. Опыт наши главные действующие лица получают в основном в боях; если на поле боя присутствует несколько героев, опыт они разделят пропорционально уже имеющемуся (то есть более развитый и высокоуровневый герой получит существенно больше новичка).

Смерть героя, ставшая из понятия метафизического суровой реальностью, на самом деле не так уж страшна. Если поле боя осталось за вами, то всех павших героев, включая вражеских, можно воскресить, при этом они не теряют набранный опыт или скиллы. Своих, подлечив, отправляете путешествовать, вражеских заточаете в тюрьму. Действенное средство, помогающее исключить сильного противника из игры, жаль только, не удастся переманить его на свою сторону. Если же воскрешены не все павшие смертью храбрых, то на карте появляется симпатичная могилка, к которой может подъехать уже любой желающий и оживить лежащих в ней отважных воинов.

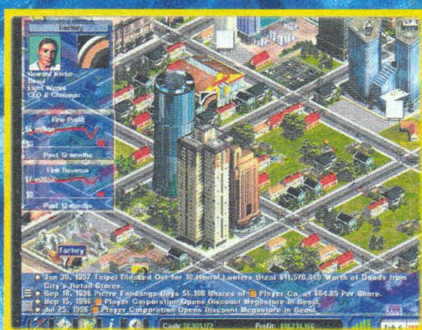
Кардинально переработана система развития героев, а именно классы и умения. Классов в игре стало 48, 11 базовых и 37 производных, зависящих исключительно от приобретенных героем умений. Каждо-

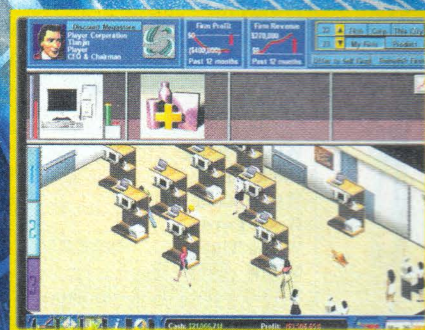
Базовый класс	**Замок**	**Первичное умение**	**Вторичное умение**
Lord	Academy	Basic Combat	Basic Estates
Mage	Academy	Basic Order Magic	Basic Enchantment
Thief	Asylum	Basic Scouting	Basic Stealth
Sorcerer	Asylum	Basic Chaos Magic	Basic Conjuration
Knight	Haven	Basic Tactics	Basic Defence
Priest	Haven	Basic Life Magic	Basic Healing
Death Knight	Necropolis	Basic Tactics	Basic Offence
Necromancer	Necropolis	Basic Death Magic	Basic Occultism
Archer	Preserve	Basic Nobility	Basic Archery
Druid	Preserve	Basic Nature Magic	Basic Herbalism
Barbarian	Stronghold	Basic Combat	Basic Melee, Basic Magic Resistance

Производный класс	**Сочетание умений**	**Свойство**
General	Tactics + Combat	Повышает на 1 мораль всех своих отрядов
Field Marshal	Tactics + Scouting	Повышает на 10% оба вида атаки всем своим отрядам
Lord Commander	Tactics + Nobility	Повышает на 2 мораль всех своих отрядов
Crusader	Tactics + Life Magic	Повышается до максимума мораль героя
Illusionist	Tactics + Order Magic	Повышает на 20% эффективность заклинаний типа Illusion
Reaver	Tactics + Death Magic	Повышается на 25% наносимый героем урон (Bloodlust)
Pyromancer	Tactics + Chaos Magic	Герой получает Fire Shield
Warden	Tactics + Nature Magic	Повышает на 10% оба вида защиты всем своим отрядам
Ranger	Combat + Scouting	Герой получает способность стрелять и +5 к Ranged Attack
Warlord	Combat + Nobility	Герой получает +5 к Melee Attack
Paladin	Combat + Life Magic	Герой получает Death Ward
Эффективность заклинаний Death Magic снижается на 50%		
Повышаются на 50% оба вида защиты в бою с Death-существами		
Battle Mage	Combat + Order Magic	Повышает на 20% эффективность заклинаний Magic Fist и Ice Bolt
Герой получает заклинание Magic Fist		
Assassin	Combat + Death Magic	Повышается на 3 скорость и дальность хода героя

КАПИТАЛИЗМ II

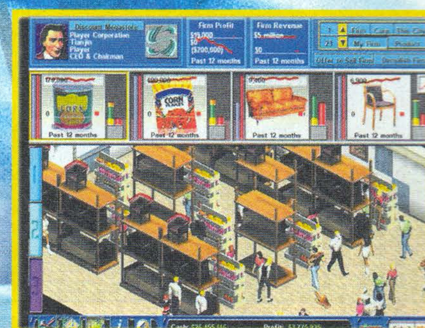






- Максимально приближенная к реальности экономическая модель
- Изометрический вид
- Различные уровни сложности
- Игра по локальной сети (до 7 человек) и через Интернет
- Система помощи







"Капитализм 2" предоставляет вам возможность создать в виртуальной реальности свою собственную экономическую империю. Вы окунетесь в мир большого бизнеса, конкурентной борьбы и форс-мажорных ситуаций. Вам придется управлять денежными потоками и контролировать товарооборот, нанимать и обучать персонал, строить новые магазины, заниматься рекламой... Не пугает? Тогда за дело!

Системные требования: Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 233 МГц, 64 МБ оперативной памяти, совместимые с DirectTMX® 8.0 видеоадаптер и звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь, модем для доступа в Интернет (желательно).

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52
e-mail: support@media2000.ru









Fireguard	Combat + Chaos Magic	Герой получает иммунитет к огненным заклинаниям. Атаки, основанные на огне, наносят 50% урона
Beastmaster	Combat + Nature Magic	Повышает на 20% эффективность заклинания Summon Wolf
Guildmaster	Scouting + Nobility	Герой получает способность Stunning
Prophet	Scouting + Life Magic	Повышаются на 25% оба вида защиты (Spiritual Armor)
Seer	Scouting + Order Magic	Повышается на 2 обзор героя
Ninja	Scouting + Death Magic	Герой получает способность Poison
Fire Diviner	Scouting + Chaos Magic	Повышает на 20% эффективность огненных заклинаний
Bard	Scouting + Nature Magic	Повышается до максимума удача героя
Cardinal	Nobility + Life Magic	Повышает на 5% эффективность умения Resurrection
Wizard King	Nobility + Order Magic	Понижает до минимума удачу атакованного в ближнем бою врага
Dark Lord	Nobility + Death Magic	Понижает до минимума мораль атакованного в ближнем бою врага
Witch King	Nobility + Chaos Magic	Герой получает способность Fear
Beast Lord	Nobility + Nature Magic	Повышает на 20% эффективность заклинаний Summon Wolf и Summon White Tiger
Monk	Life Magic + Order Magic	Герой получает Chaos Ward. Эффективность заклинаний Chaos Magic снижается на 50%. Повышаются на 50% оба вида защиты в бою с Chaos-существами
Dark Priest	Life Magic + Death Magic	Герой получает 1 единицу здоровья за каждые 2 нанесенного урона
Heretic	Life Magic + Chaos Magic	Герой получает иммунитет ко всем Wards
Summoner	Life Magic + Nature Magic	Повышает эффективность умения Summoning
Shadow Mage	Order Magic + Death Magic	Повышается на 50% Ranged Defense
Wizard	Order Magic + Chaos Magic	Понижает на 2 MP стоимость всех заклинаний
Enchanter	Order Magic + Nature Magic	Повышает на 20% эффективность заклинаний типа Illusion и Summoning
Lich	Death Magic + Chaos Magic	Герой получает способность Aging. Показатель Attack жертвы понижается на 25%. Показатель Defense жертвы понижается на 20%. Показатели Speed и Movement жертвы понижается на 25%
Demonologist	Death Magic + Nature Magic	Повышает эффективность заклинаний типа Summoning, относящихся к Death Magic
Warlock	Chaos Magic + Nature Magic	Запасы маны героя возрастают на 10. Восстанавливает 1 mana point в день
Archmage	Любые три вида магии	Повышает на 20% эффективность всех заклинаний

му магическому замку соответствует два класса, боец (Might) и маг (Magic). Для Academy это Lord и Mage, для Asylum – Thief и Sorcerer, для Haven – Knight и Priest, для Necropolis – Death Knight и Necromancer, для Preserve – Archer и Druid, плюс одинокий Barbarian, обитающий в Stronghold. Впрочем, помимо "родных", в таверне можно нанимать и "чужих" героев, только обойдется это дороже. В каждом замке доступны герои двух "соседних", Stronghold - опять исключение, в нем можно нанимать всех героев линии Might. Базовые классы характеризуются предопределенным набором умений, во многом определяющим дальнейшее развитие персонажа. Они приведены в таблице. Затем идет дальнейшая специализация, так что планировать развитие героя нужно будет заранее и подбирать ему соответствующие скиллы. Так, чтобы какому-либо волшебнику стать Archmage, ему нужно преуспеть в изучении трех магических школ. О процессе продвижения по классовой лестнице стоит рассказать подробнее. Продвинутый класс определяется пересечением двух групп первичных умений, если уровень их развития достиг 2 и выше. Под уровнем развития здесь понимается сумма всех уровней умений данной группы. Очевидно, что для любого представителя базовых классов уровень развития "врожденного" первичного умения уже равен двум, а для варвара даже трем. Вопрос лишь в том, какую группу умений герою изучить в дополнение. Кстати, класс можно менять и дальше, учитываются две наиболее развитых группы умений. Также ничто не мешает снова вернуться к предыдущему классу, нужно лишь подкачать необходимую для этого группу скиллов. Общее количество первичных умений для героев ограничено пятью (из девяти).

Перейдем к разговору об умениях. Существует девять так называемых первичных умений, каждому из которых соответствует три вторичных, таким образом, получаем девять групп по четыре умения в каждой (общее количество можете подсчитать сами). Рассмотрим их подробнее. Группа Tactics включает в себя Offense, Defense и Leadership; группа Combat – Melee, Archery и Magic Resistance; группа Scouting – Pathfinding, Seamanship и Stealth; группа Nobility – Estates, Mining и Diplomacy; группа Life Magic – Healing, Spirituality и Resurrection; группа Order Magic – Enchantment, Wizardry и Charm; группа Death Magic – Occultism, Demonology и Necromancy; группа Chaos Magic – Conjuration, Pyromancy и Sorcery; группа Nature Magic – Herbalism, Meditation и Summoning. Каждое умение имеет пять уровней мастерства (Basic, Advanced, Expert, Master и Grandmaster) в отличие от предыдущей части. При получении уровня можно либо повысить на единицу уже имеющееся умение, либо изучить новое, при этом вторичные умения недоступны, пока не изучен соответствующий первичный скилл группы. Существует также связь между умениями внутри группы, то есть достижение следующего уровня в каком-либо из скиллов может потребовать предварительно поднять другое умение (в основном, первичное).

(Таблицу см. на диске).



От редактора раздела

Мы рассмотрели основные фишки новой игры в самых общих чертах. Причем кое-где нам пришлось поверить разработчикам на слово (проверить все не было времени). В следующих номерах журнала будут помешены более подробные рассказы о разных аспектах игры, советы и рекомендации профессионалов. Пишите нам, что бы вы хотели узнать в первую очередь, какие трудности вам встретились при освоении игры. Описания советов и хитрых приемов тоже приветствуются.

Демо-версии:
Arx Fatalis
Blood & Lace
Chicken Shoot: Easter Edition
Dark Planet: Battle for Natrolis
Dragon Throne: Battle of Red Cliffs
FIFA 2002 World Cup
Freedom Force
Hotel Giant
Mobile Forces
Virtua Tennis

Freeware:
Rox
Stars

Дополнения к играм:
Official Yuri's Revenge Map Pack 1-2
Starcraft-модификации:
NeoTech
Evolution
WarCraft III TC
Gundam Century
Star Wars: Open Rebellion
Jack Black's Pack
Terran Ascension
The Hammerhead Project
Карты для Return to Castle Wolfenstein
Сценарии для Disciples 2: Dark Prophecy
Эмулятор Ultima Online Sphere v.55i + набор UO-утилит

Прохождения:
Command & Conquer: Renegade
Shadow Force: Razor Unit
Frank Herbert's Dune
Rock Manager

+ Скриншоты
обои
скринсейверы

И конечно, Альтернативный Навигатор.

Демо-версии:

Arx Fatalis
Один из культов, поклоняющийся богу Акбаа, по своей жестокости превзошел своих конкурентов, пустив на драгоценные джоули энергии добрую часть мирного населения. И, когда уже довольный Акбаа почесывал свои грязные ручонки в предвкушении скорой реинкарнации, на горизонте замаячила фигура королевского звездочета. Храбрец раскрыл коварные планы и даже успел послать весточку конклаву богов, прежде чем был убит злобными культистами во главе с неким Изербиусом. А в это время в вонючей гоблинской тюрьме, глядя на забрызганные кровью и чем-то еще малоприятным стены и обдумывая перспективы на ближайшее будущее, сидит главный герой и ждет, когда первое прикосновение к клавиатуре изменит его судьбу навсегда...

Blood & Lace
Игра, повествующая о тяготах жизни среднестатистической охотницы за нечистью с большой грудью. Средневековая Европа, монстры, вампиры, из дома без шпаги ни шага.
Испанские девелоперы работали над Blood & Lace в течение четырех последних лет, и вот у нас появилась возможность взглянуть на плоды их творчества.

Chicken Shoot: Easter Edition
Обычный тир. Цель игры: получить как можно больше очков. Вы начинаете игру с 1 уровня и Вам даётся 2 минуты времени. Достигнув 1000 очков Вы переходите на 2 уровень: тут Вам даётся 1 минута 30 сек. плюс оставшееся время с 1 уровня. 1000 очков сохраняются, но на 2 уровне нужно достичь 2000 очков, на 3 - 3000, кроме того на 3 уровне Вам даётся только 1 минута. Чтобы получить очки, нужно попасть в курицу или в другие объекты. Кроме простого оружия Вы можете использовать 2 других, которые Вы получите, попав в курей, которые с этим оружием летают. (Демо-версия содержит один уровень.)

Dark Planet: Battle for Natrolis
Три уникальные расы (привет, Starcraft): колонисты с высокотехнологичными механизированными армиями, Sorin - раса рептилий, Dreil - раса монстров.
Детализированный трехмерный мерный мир со сменой дня и ночи, со своим миром фауны которая живет независимо от игрока. Реалистичные погодные условия, которые влияют на стратегию боя.
Другими словами - Dark Planet самая обычная RTS, трехмерная и красивая.

Warrior Kings
К терминам "трехмерная и красивая" можно смело прибавить "масштабная". Review на Warrior Kings вы можете найти в этом номере. Рейтинг 8.5 и компас – достойные аргументы чтобы купить ее. Или хотя бы ознакомиться с демо-версией.

Dragon Throne: Battle of Red Cliffs
Китайская команда Object Software (знакомая нашим читателям по Three Kingdoms: Fate of the Dragon) в настоящее время готовит к релизу очередное стратегическое баловство на китайско-историческую тему под названием Dragon Throne: The Battle of Red Cliffs.



Тематический CD
Counter-Strike

- Дистрибутив Counter-Strike версии 1.3, плюс полный патч для Half-Life, апгрейдящий его до версии 1.1.0.8, необходимой для запуска CS
- Более сотни различных моделей оружия. В набор входит большое количество как известных видов оружия, так и необычных моделей, начиная от автомата из к/ф "Чужие" и заканчивая бейсбольной битой в качестве замены стандартного ножа.
- 70 качественных моделей и скинов игроков, включая Русский Спецназ, Лару Крофт, бен Ладена, Терминатора, Jin Roh и Battle Droid'а из первой части Star Wars.
- 25 новых карт, плюс шесть тематических паков со специально подобранными картами на любой вкус. В общей сложности около 80 карт для мультиплеерных баталий.



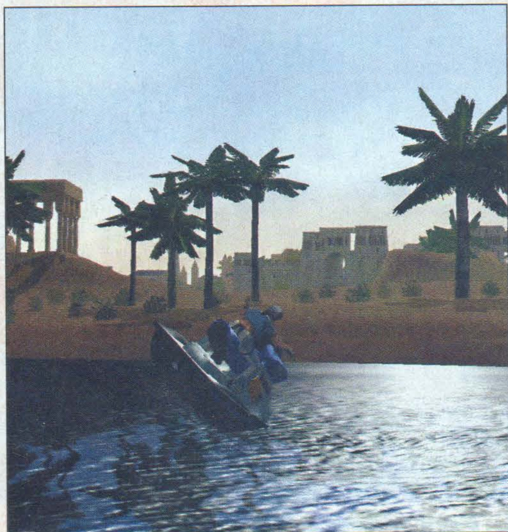
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

- Специальный пак от "Нави", полностью заменяющий первоначальные модели игроков, заложников и оружия на более интересные варианты. В пак добавлен лучший на сегодняшний день бот для CS PodBot 2.5, к которому прилагаются waypoint'ы для всех стандартных карт. Ну и, конечно, наше фирменное настенное logo "PC only and forever!".
- Пак высокодетализированных видов оружия, заменяющих стандартные CS модели на гораздо более качественно проработанные.
- Более 40 звуковых паков с заменой голосов игроков и заложников, а также звуков оружия на альтернативные.
- 400 различных logo, чтобы украсить стены уровня прикольной картинкой
А также: wallpapers, flash'евые мультики, музыка для настоящих контр-страйкеров, всевозможные полезные программы, интерфейсы и набор для десктопа вашего компьютера, заменяющий все стандартные иконки и курсоры на схожие с CS.

ДАЛЬНИЙ ПРИЦЕЛ

Fuel

Жанр	Arcade Race
Издатель	Dreamcatcher Interactive
Разработчик	Firetoad Software
Дата выхода	Конец 2002 года



При желании игрушку Fuel можно было бы назвать футуристическими гонками в самом махрово-аркадном их исполнении. И действительно, они тут до того махровые и аркадные, что мы как-то постеснялись поместить ее в раздел симуляторов и ласковым пинком отправили на страницы экшен-раздела.

По общей концепции игра ничем не отличается от ей подобных: 8 претендентов гоняются друг за другом по трассе в транслируемом по телевидению шоу, алкая заполучить обещанную победителю сумму на школьные завтраки в размере одного миллиона долларов. Под управлением претендентов на выигрыш находятся транспортные средства, вышедшие из-под кисти (или ее электронного заменителя) разработчиков из Firetoad Software. Естественно, кроме отличия по внешнему виду, будут у каждого гоночного аппарата присутствовать и разница в технических параметрах, а также свои сильные и слабые стороны. В гонке предусматривается только одно правило – никаких правил, поэтому можно вдоволь потолкаться и попихаться – никто, кроме пострадавших, ничего против иметь не будет.

Обещаны и сугубо эксклюзивные фишечки. Так в ходе одной гонки можно сменить несколько транспортных средств. Для этого надо выйти из старого и пробежаться пешкарусом до нового. И - вуалямс! – вы опять рассекаете по просторам уровня на железном коне. Причем, если учесть, что в игре будут не только наземные, но и водные, и летательные аппараты, то возьму на себя смелость утверждать, что подобная смена средств передвижения будет вызываться не только какими-то эстетическими, но и тактическими и даже где-то стратегическими соображениями. В рамках жанра, конечно.

К каждому гоночному аппарату будет пришпандорен некий "Fuel Meter", который, образно выражаясь, является шкалой "усталости" транспортного средства. Когда он полон, то можно будет разогнаться до умопомрачительной скорости. После этого показатель на шкале начинает уменьшаться и скорость начнет падать до тех пор, пока не станет обычной. Тогда останется только ждать, пока "Fuel Meter" опять не подрастет.

Fuel одновременно разрабатывается и для PC, и для Xbox'а. Поэтому, если она не шибко запоздает с выходом, то о качестве графики можно не волноваться. По крайней мере, то, что видно сейчас на скриншотах, вызывает уважение. Саундтрэк к этой гонке уже был достаточно давно выложен на диск к "Нави" и также произвел очень положительное впечатление – зажигательные композиции "живых" панк-команд. Так что, чую, ждет нас в конце 2002 года (наверное, аккурат под Рождество) весьма драйвовая вещица, в которую и поиграть будет не грех.

Николай Лукьянов

Purge

Жанр	Multiplayer FPS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Freeform Interactive
Дата выхода	Не объявлена



Думаю, что о существовании игры Quake знают многие, а вот о необычном моде для нее под названием Future vs. Fantasy далеко не все. Смысл этой TC (Total Conversion) сводился к тому, что одна группа игроков, вооруженная фэнтезийным оружием, пыталась зарулить другую, экипированную пушками будущего. И вот сейчас Richard Cheung – создатель FvF – занят разработкой полноценной игры, базирующейся на концепции стародавнего мода.

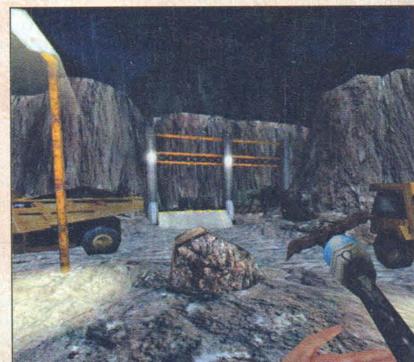
Действие игры будет происходить в недалеком будущем, во время войны между силами Order (Future) и Chosen (Fantasy). Игроки, помимо выбора одной из этих двух сторон, должны решить, к какому классу будет принадлежать их персонаж. На выбор будет предоставлено по четыре класса за каждую из сторон. За футуристов играют Wastelander, Commando, Cyborg и Android. А местный аналог воинствующих толкинистов представляют Monk, Assassin, Fighter и Mage. Каждый из классов будет иметь эксклюзивный тип вооружения, даже намека на который у других классов не будет. Кстати говоря, все присутствующие в игре средства смертоубийства делаются по возможности приближенными к реальности. Это значит, что никаких особых спецэффектов от их использования не ждите, даже от магии. Хотя, по моему мнению, за красивыми словами о том, что оружие делается таким, каким оно будет в недалеком будущем, а магия не будет мультяшной, скрывается банальная невозможность сделать красивости на используемом движке Lithtech Talon.

Из-за этого и общая картина, запечатленная на скринах, никакого восторга не вызывает. Хитрый Richard Cheung и тут извернулся. Мол, игра позиционируется как и РПГ, а РПГ-шники, по его мнению, люди бедные, железо у них слабенькое. Поэтому он, добрая душа, и пытается сделать все, чтобы и они могли насладиться его детищем. Ну, не знаю, не знаю. Очень сомнительно, что любители разжиться экспой в подземельях Forgotten Realms'ов так жаждут погоняться друг за другом в Purge, чтобы ради них делать такую простенькую графику.

В общем, создается стойкое впечатление, что перед нами просто набор уверток, скрывающих неумелость команды разработчиков.

Да, и последняя вещь, которая совсем уж подозрительна: по-английски Purge, кроме прочего, означает еще и слабительное. Как бы не стало это тонким намеком на предназначение продукта...

Николай Лукьянов



The Great Qin Warriors

Жанр	Multiplayer FPS
Издатель	e-Pie Entertainment & Technology
Разработчик	e-Pie Entertainment & Technology
Дата выхода	2003 год

Шел 221 год до нашей эры. Кин Шихуангди (Qin Shihuangdi) после многовековой раздробленности объединил Китай в единое государство, за что заслужено получил титул Первого императора Китая. Историки выделяют две основные причины его победы. Первая - Кин был жестоким диктатором, что проявлялось во многих его поступках, начиная от сожжения всех книг и заканчивая казнью маршалов, которые посмели промедлить с маневрами или прийти в конечную точку похода немного позже установленного срока. Вторая причина – это наличие в его владениях большого количества железной руды, а выкованное из этого металла холодное оружие решало в те времена если не все, то многое.

Это две причины, выдвинутые учеными, но существует легенда, что была и еще одна...

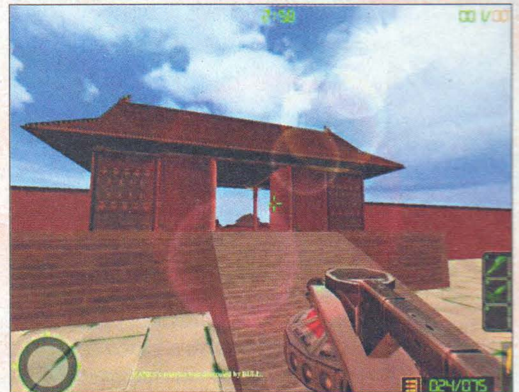
Говорят, Кин не добился бы таких впечатляющих военных успехов, если бы не посланные ему божественным провидением Great Qin Warriors – солдаты из будущего, управляющие большими железными машинами, нагоняющими страх и ужас на окружающих. Именно они принесли победу императору; помогли выстроить прародительницу Великой китайской стены протяженностью 5000 километров и прослужившую около 2000 лет систему ирригации...

Именно этим помощникам правителя и посвящена одноименная игрушка молодой китайской компании e-Pie, представляющая из себя мультиплеерный FPS. Его идея сводится к тому, что игроки, управляя футуристическими конструкциями, гоняют друг друга в декорациях древнего Китая (типа монастырей Шаолиня или предгорий Тибета). При этом они являются этими самыми Great Qin Warrior'ами, отчего напрашивается вопрос: с чего это они дерутся друг с другом, если были призваны помогать Кину?

В общем, кроме экзотических мест проведения баталий, ничего интересного в этой игре не обещают. А после взгляда на скриншоты хочется надеяться, что ничего такого оригинального там и не будет: неохота, чтобы неплохие идеи пропали всуе, ибо с такой страхолюдной графикой играть в это ни один нормальный человек не решится.

...Шел 206 год до нашей эры. Император Кин умер. Незадолго до этого пала и его империя - один из военных, приговоренных к смерти за то, что из-за раскисших от дождя дорог поздно доставил новобранцев к месту назначения, поднял восстание. К нему присоединились и другие военачальники. Так началось восстание, закончившееся падением империи. Императора похоронили в самой большой гробнице Древнего Китая. И до сих пор среди местных жителей ходят легенды о магнитических полях и необъяснимой силе, окружающей это место. Говорят, именно там нашла свое пристанище его могучая армия Great Qin Warriors. Ну, вы меня поняли, в общем.

Николай Лукьянов





Operation Flashpoint: Resistance

Жанр	Combat Sim
Издатель	Codemasters
Разработчик	Bohemia Interactive Studio
Дата выхода	21 июня 2002 года

Сотрудники компании Bohemia Interactive Studio трудятся сразу на три игровых фронта. Тренажер для американских военных Virtual Battlefield System - раз. Проект Independence Lost, в основе которого будет лежать война за территорию Восточного Тимора, - два. И с недавнего времени разработка второго адд-она к лучшему комбатсиму-2001 Operation Flashpoint: Resistance - это уже три. А еще не надо сбрасывать со счетов слухи о том, что совсем скоро на E3 2002 чешская команда представит на суд мировой журналистской братии эксклюзивные видеоролики из Operation Flashpoint 2, основными особенностями которого станут совершенно иной военный конфликт в качестве сюжетной завязки и абсолютно новый графический движок. Но пока второй "Флэш" еще только на уровне слухов, поговорим немного о новом адд-оне к первому.

Итак, прошу любить и жаловать, Victor Troska – бывший советский спецназовец и главный герой игры. Почему бывший? Дело в том, что в то время, когда деревья были большие, а генерал Иван Губа по прозвищу "Дантист" носил погоны полковника, Виктор принимал участие в захвате тех самых трех островов, за которые в 1985 году разразится чуть ли не третья мировая война. Спецназовец вскоре разочаруется в коммунистических идеалах, подаст в отставку и поселится на острове Nogova неподалеку от расположения "родных" войск. Как только начнется заварушка, о которой повествовалось в "Флэшпойнте", Виктор возглавит вооруженное освободительное движение, куда войдет почти все мужское население острова.



В Operation Flashpoint: Resistance, помимо территории площадью 100 квадратных километров, мы обнаружим несколько, не встречавшихся ранее, видов боевой техники и стрелкового вооружения. Как и Red Hammer, адд-он будет требовать наличия на вашем винчестере оригинальной версии игры плюс 1 GB свободного места под инсталляцию. Улучшенная графика и, как следствие, повышенная четкость текстур на моделях солдат и зданиях существенно увеличили минимальные системные требования. От вас потребуется Pentium-III 733, 256 Mb RAM, 16 Mb video card.



Владимир Чаплыгин



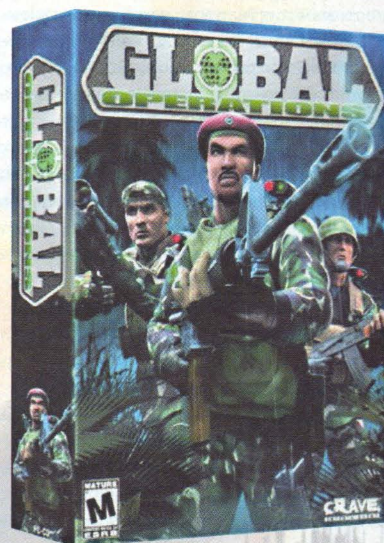
Global Operations

Андрей Щур

Казаки-разбойники

*Я не против полиции;
я просто боюсь ее.*
Альфред Хичкок

Издатель	EA/Crave Entertainment http://www.cravegames.com
Разработчик	Barking Dog Studios http://www.barking-dog.com
Жанр	Тактический 3D Action
Дата выхода	26 марта 2002 года
Сайт игры	http://www.globalopsgame.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/game1215.html
Смотри на диске	обои, скриншоты, скринсейвер



Как ни смешно это прозвучит, но на протяжении всей истории развития шутеров как отдельного жанра, постоянно были попытки кого-нибудь "убить". В том смысле, что каждая новая игра грозилась, как только выйдет, тут же ухандокать всех своих предшественниц, потому как игроки, увидев ее, плюнут на все старые игрушенции и будут резаться только в нее. Сначала наскоками старались "завалить" DooM. Потом очень долго и нудно "мочили" Quake (впрочем, как показывает история, пока безрезультатно). Судорожно пытались придушить ничего никому особо не делавшего старичка Half-Life. На красоты Unreal'а зарятся постоянно. В общем, в самом хулиганском нашем жанре и порядки творятся соответствующие. Не стой под стрелой, не то раздавит, не кури рядом с динамитом - рванет. А вблизи от висящего на стене ружья вообще дышать не рекомендуется.

Но была у нас одна игрушка, которая вроде как отдельным продуктом-то и не шла. Так, мод какой-то, звать Counter-Strike'ом, многопользовательское развлекалово на движке от "Халфа", ничего более. Но настолько, зараза, увлекательная оказалась, что набрала себе армию фанатов, по численности не уступающую поклонникам команды "Спартак" и "Динамо" вместе взятым. И чемпионаты по нему стали проводить, и в киберспорт зачислили. Раскрутили так, что теперь редкий игрок в "Контру" не играл или хотя бы не видел.

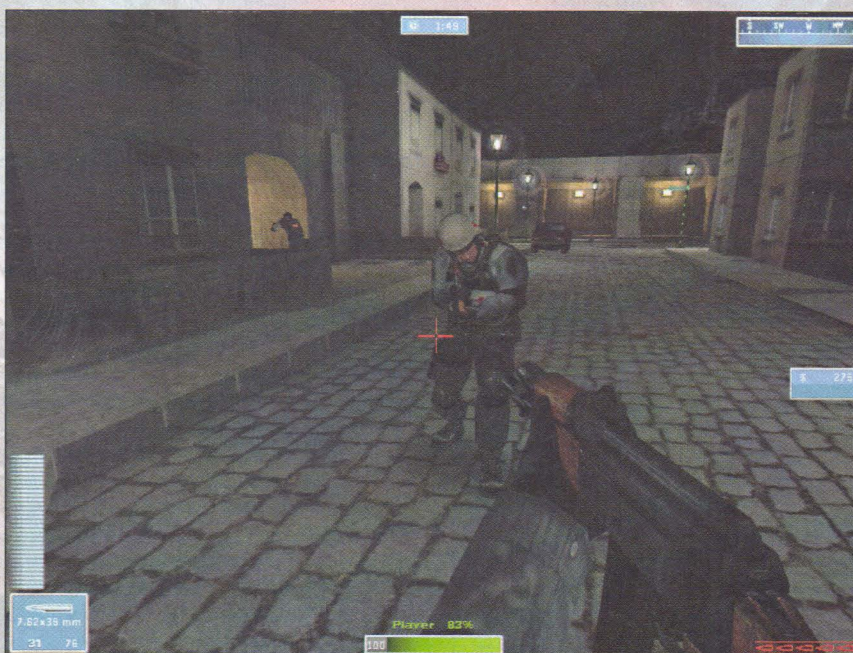
Смотрели на то, как Counter-Strike в народе обожают игроделы наши хулиганствующие, да и решили, что негоже такому бесчинству продолжаться. И вот стали точиться ножи в спину родимому нашему. На конвейер встали сразу три новоявленных "убивца" - Team Factor, Mobile Forces и Global Operations. Причем после нескольких дней игры в демо-версию последнего можно утверждать, что как минимум у одного из претендентов есть реальные шансы если и не победить "Контру", то хотя бы основательно потеснить ее в нише мультиплеерных тактических шутеров. Global Operations предлагает игроку практически все, что мы уже видели в CS, но на достигнутом явно не останавливается...

Вторя пройденному

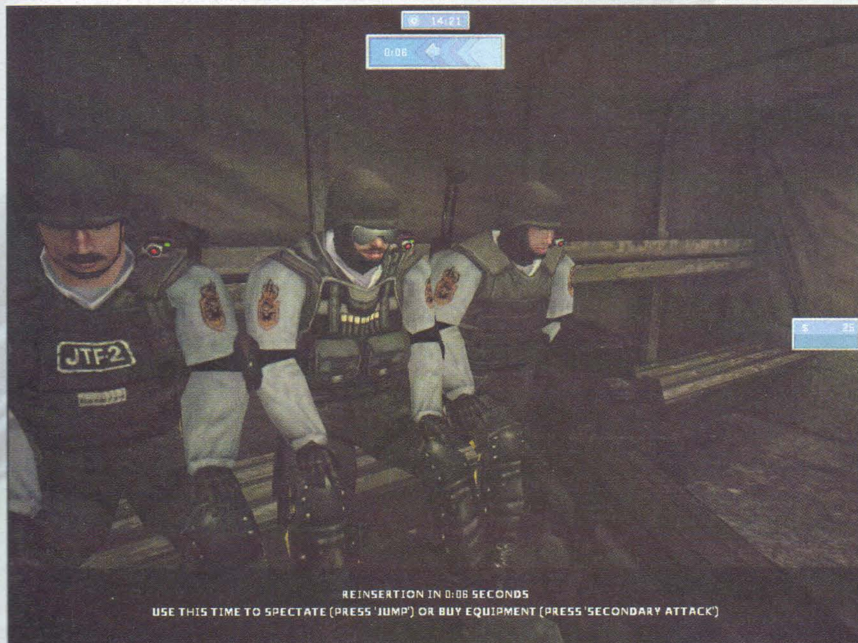
Итак, "принцип действия" в Global Ops был взят абсолютно такой же, что и в "Контр-Страйке" - на поле брани находятся две команды игроков, которые "спорят" в выполнении какой-либо определенной задачи, причем решение ее лежит только через подавление огнем команды противника, чтоб не мешалась. Задачи у нас заключаются в подрыве определенного объекта, уничтожении определенного бойца/NPC, сопровождении того же NPC/VIP в определенную точку на карте - все это стандартно и особых воплей удивления и радости не вызывает. Но и на той единственной карте, которая была представлена в демке (на момент написания статьи игра еще не ушла на золото, но ко времени выхода журнала вы уже сможете достать ее полную версию), наблюдалась оригинальная находка с тем же банальным сопровождением важной персоны. Каждой из команд необходимо довести ее до определенного места на карте, кардинально отличающихся друг от друга своим местоположением. VIP в Global Operations управляется компьютером и слушается одинаково покорно приказов как террористов, так и полицейских. В результате



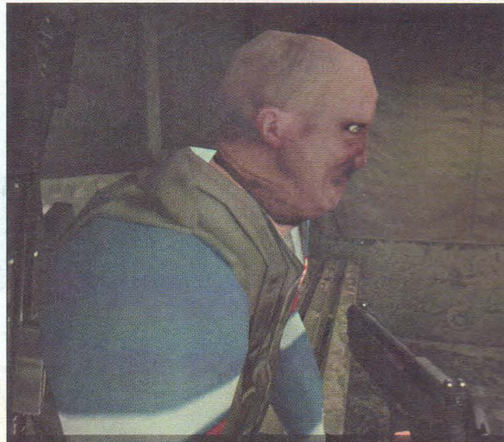
Меню выбора класса. Внизу под фигурками указывается количество уже наличествующих в команде игроков такого же класса



"Калашников" здесь - самый дешевый по цене автомат, несмотря на высокую убойную силу. Приятно, что из-за этого с ним бегает половина народу в онлайне



Угадайте, кто из этих троих коммандос, кто - подрывник, а кто - пулеметчик?


А это - пулеметчик команды террористов. Да-а-а, с этакой вот мордой кто угодно бы в террористы подался...

чего начинается сплошной "тяни-толкай": одна команда тащит его в один конец карты, а другая - в другой. Не так, чтобы уж совсем новшество, конечно, но такой подход к делу предоставляет больше возможностей для всяческих уловок и вариантов выполнения задачи. К примеру, бежит, помнится, отряд полиции до цели-фургончика, VIP (известного террориста в желтой тюремной робе) за собой тащит. А бегает он медленнее, чем любой солдат игрока, поэтому отстает потихоньку все больше и больше. Ну, я в перестрелку ввязываться не стал - там человек 5 было, завалили бы как миленького, а просто тихо сзади, прячась в тени колонн, догнал зэка, тихонько позвал его и дунул куда подальше от этой своры. Заметили они кражу только через некоторое время, когда мы с VIP'ом были уже далеко.

Разработчики из Barking Dog Studios решили не разбивать игру на столь четко выраженные матчи - когда все убитые в сече игроки начинают летать по уровню спектаторами и подрабатывают бесплатными информаторами для еще живых игроков. В Global Operations осталась система матчей, которые теперь стали длиннее в несколько раз (около 15 минут), но которые разбиты теперь на 30-тисекундные отрезки - именно с такой частотой происходит респаун погибших игроков. Умер и тут же оказываешься в стартовой точке - наглухо закрытом кузове фургона, после чего ждешь команду на выход, закупив оружие на вырученные за время предыдущих жизней "зеленые".

Мысля глобально

В отличие от CS, использовавшего совершенно непонятные, порой никак не увязывавшиеся друг с другом модели то британских, то германских, то еще невесть каких спецподразделений в одной команде - кому как понравится, GO на каждой карте предлагает по выбору одну из двух команд, которые здесь присутствуют по сценарию. В демке дело происходило в промышленных трущобах Квебека, так что и на выбор предлагались либо канадское подразделение по борьбе с терроризмом, либо выходцы так называемого Турецкого Освободительного Движения, главу которого как раз и надо было спасти. На других же картах, которые будут в полной версии, нам предложат повоевать в общей сложности еще за 26 других фракций или спецотрядов (включая и наш спецназ в Чечне), каждому из которых необходимо будет выполнить определенное задание.

Но выбор команды - это только начало. В каждой из команд еще присутствует 7 стандартных специальностей. Это коммандос (универсал), снайпер, подрывник, пулеметчик, медик, скаут и так называемый офицер разведки (термин разработчиков). Каждая специальность имеет свои плюсы и минусы, как это и положено при нормальной командной игре. Скорость, возможность носить виды бронежилетов (легкий/средний/тяжелый) - все это исходит от специализации. То же самое с оружием. Только снайперу доступны при покупке дальнобойные хлопушки, только пулеметчик имеет право приобретать тяжелую артиллерию, только в медика может быть "встроена" аптечка, а скаут может специальным прибором прямо на экран всех сокомандников вывести информацию о том, где находятся враги.

Функция же "офицера разведки" - координация действий всей команды. Он безвылазно сидит внутри стартового фургона и отслеживает происходящее либо с экрана карты, либо с плечевой камеры любого из воюющих игроков. Этот режим как раз заменяет неосязаемые спектаторские флуктуации по уровню а la доброе привидение Каспер. В принципе, при обычной (читай - раздолбайской) игре никто по своей воле внутри сидеть не хочет, но когда команды будут тягаться в не просто рубилове, а в продуманном матче "на результат" с применением всевозможных тактических уловок, тогда-то вот советы разведки и будут очень необходимы.

В яблочко

Про оружие. В Global Operations оно выстроено по очень хорошо продуманной лестнице повышающейся мощности в каждом из шести оружейных классов - пистолеты от "Беретты" до "Пустынного Орла", пистолеты пулеметы от мини-узи до FN P90, автоматы от "Калашникова" до G11. Шотганы от Бенелли до "Спаса", а также пулеметы и снайперские винтовки.
В большинстве своем к характеристикам оружия придраться не получается, хотя, если честно, я не понимаю, за каким лешим G11 с его совершенно неуклюжей системой зарядки и пусть безгильзовым, но все равно маломощным патроном калибра 4,7 надо было ставить самым лучшим и дорогим среди автоматов.

Очень понравилось, как отслеживается кучность ведения стрельбы. Все честно и грамотно: ежели ты бежишь вперед, да еще и стрейфишься, у тебя есть агромадная такая вероятность, что даже в упор ты во врага не попадешь - настолько большим будет разброс (особенно, если ты еще и с пулеметом бежишь). А вот если аккуратными небольшими перебежками перемещаться будешь да постреливать либо одиночными, либо короткими очередями, тогда противника завалить сможешь до того, как он тебя.

Кроме огнестрельного оружия, существуют еще три вида гранат - дымовуха, слезогонка и наступательная, а также всяческие девайсы - динамит, приборы ночного видения и прочее.

А кто пойдет в атаку?

Я намеренно не стал серьезно браться в этой статье за разбор геймплея, хотя лично на меня он произвел очень хорошее впечатление. Но пока что это не релиз и нельзя однозначно говорить об игре на основе всего лишь одной миссии. Посему "разбор полетов" предлагаю отложить до следующего номера, когда уже станет ясно, насколько же "убийственным" окажется Global Operations по отношению к нынешнему хиту сезона Counter-Strike.

Operation Flashpoint: Red Hammer

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Жизнь и приключения Дмитрия Лукина

Издатель	Codemasters/Бука http://www.codemasters.com, http://www.buka.ru
Разработчик	Bohemia Interactive Studio http://www.bistudio.com
Жанр	Action/Strategy/Simulation
Требуется	Pentium II 400 MHz - 64Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 600 MHz - 128Mb RAM
Сайт игры	http://www.codemasters.com/flashpoint/redhammer/front.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2032.html
Смотри на диске	Скриншоты

Add-on

Как добывается "Флэшпойнт" в Америке?

Идешь и покупаешь, а тебе к нему тут же бесплатно дают gold upgrade – все патчи, адд-оны и Red Hammer.

Как добывается "Флэшпойнт" в России?

Сидишь и ждешь, пока его локализует и издаст "Бука". Ждать, кстати, осталось уже недолго. Дождавшись, идешь и покупаешь – тоже со всеми патчами, адд-онами и тем же самым "Ред Хэммером".



Лукин и колгуевские партизаны

Случилось так, что лично я добывал свой "Флэшпойнт" в Америке. Соответственно, получил все, что к нему прилагалось. Включая и Red Hammer. Вот о нем-то сейчас и пойдет речь.

Начну с такой истории. Приезжал ко мне друг. Я, естественно, начал хвастаться. В том числе и крупной золоченой коробкой с надписью Gold Upgrade. У него вполне нормальная реакция: "Покажи!" На что я и был вынужден ответить: "Там нет ничего, чего бы ты не видел". Интерес быстренько увял. А что я мог сделать? Некоторые новшества там, конечно, есть, но уже в мизерном количестве. А все остальное мы видели, причем по многу раз.

Но – перейдем к подробностям. У нас впереди большой рассказ, посвященный приключениям Дмитрия Лукина. Похоже, все уже знают, кто это такой.

И вот еще что. Хорошо подумав, я решил рассмотреть здесь ВЕСЬ сценарий с начала до конца. Что? Потом играть неинтересно будет? А вам и так будет неинтересно.

За нашу победу

Быстренько выяснилось, что, оказывается, Red Hammer – это та же самая кампания, что и Cold War Crisis, просто проходишь ее на другой стороне. Соответственно, миссии развиваются так: высаживаешься на Эверон, потом – на Молден, потом тебя и оттуда, и оттуда вышвыривают пинками, да еще и на Колгуеве добавляют. Вынеси хоть всю американскую армию, но победы тебе не видать, как своих мозгов (герой Алешковского правильно заметил: "Наука доказала, что уши можно увидеть с помощью зеркала").


Движок все же стареет, как ни крути...

Не могу сказать, что я был от этого в полном восторге. Никакой мерзавец не имеет права отнимать у меня мою победу. Тем более, если речь идет о "Флэшпойнте": то, что там делается, мало похоже на сентиментальную прогулку по парку во время золотой осени. Ну, вы в курсе.

Впрочем, должен заметить, что финал у всей этой эпопеи относительно оптимистичен.

А вот и он

Начало Cold War Crisis было невероятно атмосферно. Ну, вы помните. Начиная с той скриптовой вставки, где солдаты бегут по полосе препятствий. Дальше тоже все выглядело очень убедительно; мне особенно запомнился момент, когда отделение разворачивается в цепь, к атаке – и правильная музыка играет. Собственно, поэтому лично я и считаю "Флэшпойнт" лучшей игрой "про армию".


Снова в спецназе. Ничего удивительного

Потом все это начало ощутимо портиться. Дураки-русские на КПП, у которых наступает моментальная физиологическая реакция на слово "водка" (в наших старых фильмах фашистов изображали такими же идиотами). Партизанский командир, который, ставя задачу, ломается, как трагический актер на сцене. Это вы тоже помните.

Red Hammer делали уже не чехи. И должен вам сказать, что по части атмосферности там все еще хуже. Намного хуже. CWC до какой-то степени спасали довольно яркие главные герои – пехотинец-салага Армстронг, спецназовец Гастовски – головорез-юморист, танкист Хэммер, полностью отыгрывающий имидж придурочного негра, и вертолетчик Сэм Николс. Я, кстати, сильно смеялся, когда в последней, "мирной", миссии Николса показали без шлема: вот тут-то и выяснилось, что этот отмороженный плейбой лыс, как яйцо.

В RH герой всего один – наш любимый Дмитрий Лукин, спецназовец, разжалованный в рядового-пехотинца. По идее, он должен был быть в чем-то похожим на Гастов-


Высадка на Эвероне. Было весело

ски (“Another bunch of bad guys gone. Am I good, or am I good?” – помните?).

Как говорится, увы. Ровно два раза в игре действительно проскакивает нечто подобное. “Товарищ командир, мы попали в засаду, только я один и остался!” – “Ясно. Мы должны отбить эту базу” – “Но вы же не пойдете туда в одиночку!” – “Вот тут ты прав, в одиночку – это перебор. Берем твой танк, ты будешь моим механиком-водителем”. – “Я не могу, я раненый!” – “Значит, так. Либо со мной, либо ты свои паршивые гены уже никому не передашь”. – “Ну хорошо, хорошо! Вместе сдохнем! Классно будет!”. Но вообще – слабовато. Аплодировать не хочется.

Это было в середине. Дальше стало хуже. Пройдя где-то две трети кампании, Лукин узнает, что генерал Губа, вообще-то говоря, не герой, а сволочь (какая-то темная личность рассказала это ему по ходу очередной скриптовой вставки – он тут же поверил). С этого момента все, что говорил Лукин, произносилось со страшным пуповинным надрывом, который не исчез даже в эпилоге, через год после описываемых событий. Я не могу поздравить людей, занимавшихся озвучкой, – выяснилось, что они даже кривляться нормально не могут. Кстати, подобный эффект наблюдался и в CWC, но встречался он реже и был заметно слабее выражен.

И вообще. У этого Лукина рожа какая-то неправильная. Для такой роли рожа нужна особенная. По крайней мере, в компьютерной игре.

А не залезть ли нам...

Чуть ли не главная особенность “Флэшпойнта” заключается в том, что там всем можно порулить. Соответственно, кампанию приходится разрабатывать так, чтобы успеть запихнуть наше альтер эго в каждое из доступных транспортных средств. Хотя бы по разу. Сложности возникали, даже если в кампании наличествовали сразу четыре главных героя. Я сильно смеялся, когда вертолетчика Николса засунули в A-10, и он записал в своем дневнике, что вот, мол, вечерние курсы по вождению самолета начинают приносить плоды.

Как ни парадоксально, лихие заезды Лукина на самых разных механизмах смотрятся более естественно. Он по жизни в окружении, вокруг него сплошной развал и разгром, но он еще и спецназовец, а значит – мастер на все руки и никогда не теряет самообладания. Про танк с трусоватым рядовым Евгением Ребровым я уже писал. Катера ушли, не сняв его с острова? Не беда, захватим вертолет и улетим. А по дороге еще успеем разнести НУРСами пару американских танковых взводов, чтобы этим янкесам жизнь медом не казалась (кстати сказать (и мы еще вернемся к этой теме), в миссиях Red Hammer есть такая малоприятная тенденция – лавинообразное нарастание количества заданий, которые надо выполнить по ходу дела).

Но... Благодаря вышеупомянутым аддонам на момент выхода RH техники во “Флэшпойнте” заметно прибавилось: тут тебе и Су-25, и “Апач”, и “Кайова”, и БМП-2 – не говоря уже о стрелковом оружии. Тем не менее, нам не показали ровным счетом ничего нового. Грузовички, Т-80, Ми-17 (даже на Ми-24 порулить не дали)... и все.

Это к вопросу о том, почему играть в RH не так уж и интересно. Все это мы уже видели. И я не знаю, сколько раз мне еще придется повторять эту фразу.

Пойди туда – не знаю, куда... GO, GO, GO!!!

Миссии оставили несколько странное впечатление. Нет, в принципе, они вполне проходимы (в CWC бывали более сильные затыки). Подлинного, кристаллического маразма в сценариях практически не наблюдается. Впрочем...



А может, зря я насчет рожи-то?

Впрочем, его хватает по мелочам. Задача: доставить Ангелину (ага, ее!) к вертолету. Время ограничено – вертолет улетит. И вот тут начинается.

Я не очень понял, зачем ее вообще нужно куда-то везти в машине. Вертолет же может сесть, где угодно. И уж если понадобилось куда-то ее, бедняжку, тащить по дороге, то зачем это делать в грузовике с боеприпасами? Колонна, ясное дело, попадает в засаду, организованную нашими любимыми чешскими партизанами, грузовик с боеприпасами приводится в негодность, Лукин успешно отправляет всех партизан со снижением в сторону моря, после чего находит какую-то колымагу.

На этом месте я застрял. Потом разобрался: оказывается, надо было зайти в дом, найти какого-то местного жителя и грозным тоном потребовать у него ключи (тоже мне спецназовец – не может какой-то паршивый грузовичок без ключей завести). Ну и потарапливаться. Спрашивается, почему вылет вертолета не задержали? Ведь Ангелина – это вам не хухры-мухры, а ОЧЕНЬ ХОРОШИЙ ДРУГ генерала Губы.

И вот так все время. Один раз мне даже показалось, что авторы не слишком пытались следовать правилам вселенной FP. Узнав о том, что Губа – нехороший, Лукин ушел партизанить, мочить своих коллег то есть. В интересах законного правительства СССР, ясное дело. Исходя из тех же соображений, он связался с чешскими партизанами, которые забросили его на Колгуев. Как забросили? А на парашюте (вот так и выяснилось, кстати, что



Вот такой у нас теперь арсенал. M60, кстати, выносится с одного попадания

у этих плюгавых фермеров с двустволками, оказывается, есть и своя военная авиация). И на Колгуеве Лукин тоже встречает партизан! И это при том, что Колгуев – это, во-первых, чисто советская территория, партизаны могут там появиться только после американского вторжения. А во-вторых, там нет ни одного населенного пункта и, соответственно, местного населения. Только военные базы. В лучшем случае – какие-то живописные руины.

Собственно, группу вот таких руин колгуевские партизаны и называют своей деревней и хотят ее отбить у русских. Зачем? Ну, наверное, чтобы вернуться туда и зажить мирной жизнью. Они, кстати, тоже чехи.

Странновато как-то это все.

Те самые заграждения, которые нужно хитрым образом расставить



Герой на фоне чего-то там... "Шилка" не считается

С технической точки зрения

В общем-то, тот же самый "Флэшпоинт". Разница заключается только в том, что здесь работать в основном приходится с помощью советского оружия – АК-74 (в некоторых случаях – АК-47), СВД и прочее.

Многие устройства интернациональны. Например, инфракрасные очки – точно такие же. Или радиофугасы. Люблю фугасы. Я их полюбил сразу же, как только в первый раз увидел, как Т-80 от взрыва переворачивается в воздухе.

Что касается автоматов Калашникова... Самый удивительный момент – это то, насколько они точнее, чем M16. Когда стреляешь из M16, иногда даже видишь из-за мушки, как трассы летят в разные стороны. АК лупит, как лазерным лучом. Выстрел по неподвижной цели с ЛЮБОЙ дистанции скорее всего означает попадание. И уничтожение. С убойной силой у него все в порядке. То же самое относится и к укороченной версии.



А это уже "Апач". Вроде бы в CWC на него заменили "Кобру"



Кабина "Кайовы". Нормально полетать не дадут

Примерно та же история и с СВД. Впрочем, все без исключения миссии RH построены так, что по-настоящему снайперской стрельбы там просто не бывает. Я имею в виду ситуацию, когда вам действительно приходится вносить поправки на возвышение ствола, используя сетку оптического прицела. Враги в этом самом прицеле всегда имеют такие размеры, что целиться тут особо нечего – бей в репу, и дело с концом.

Бесшумного оружия советскому солдату не положено. В игре есть, кажется, только одна миссия, когда вам дают изделие с глушителем, – и это все тот же любимый нами H&K MP5. После часов пальбы из АК ты с горьким недоумением осознаешь, что при стрельбе в корпус из MP5 надо бить только очередями, чтобы свалить человека, нужно патронов пять.

Ну и, наконец, в RH мы получили возможность применить в бою ПЗРК "Стрела" – есть там миссия, где надо два американских вертолета свалить.



Еще одно новое действующее лицо. БМП-2

Ой, елки.

Из этой штуки хрен во что попадешь. Нет, захват есть, коррекция траектории тоже есть – это видно. Просто ракете маневренности не хватает – мимо летит.

Что? Какие это были вертолеты? А "Чинуки". Да, вот которые очень здоровые, с двумя несущими винтами.

Что касается тяжелой техники... Мне показалось, что после всех патчей у танков ухудшился "стратегический" pathfinding. После того, как им укажешь точку на карте, они уже не очень-то и пытаются добраться до нее по дороге. Ломятся через черт знает что.

А тактический pathfinding там как был никакой, так и остался. Очень, кстати, раздражает, особенно, когда хочешь на своем танке занять правильную оборонительную позицию.

Поддержку джойстика наши друзья чехи все-таки ввели. Кое в чем стало лучше. А кое в чем... Во-первых, с беспощадной ясностью обозначилась кривизна всех без исключения летных моделей. Во-вторых, троттл по жизни оказался реверсированным. Это даже для вертолетов не очень хорошо. В любом нормальном вертолетном симе вы можете выбирать режим движения шаг-газа – так, чтобы было удобнее. Но он еще и на самолетах реверсирован! Вот уж чего точно не должно было быть.

И наконец-то – новшества!

Таковых было обнаружено две штуки. Может быть, кто-то найдет больше.

Первое – оригинальная миссия, в начале которой нужно самому организовать оборону деревни. То есть вам дается энное количество противотанковых ежей и ящиков с боеприпасами. После чего наш любимый Дмитрий Лукин начинает бегать по деревне и, подчиняясь нашим командам, говорить: "Поставить ежи здесь! (ставятся). Отнести ящик сюда! (относится)". Когда ежи и ящики кончаются, надо послать по радио сообщение: мы готовы. После этого игра делает "Updating Retry Position" – и веселье начинается. На вас пачками прут танки, бронетранспортеры, парашютисты с вертолетов и все такое прочее. Миссия довольно сложная, но, как мне показалось, я верно уловил принцип, забаррикадировав все подходы к деревне, кроме двух. Американские танки тыкались в мои заграждения, как слепые котята. Один выход был прикрыт гранатометчиками (и лично мной; я ловко засел за ящиком с боеприпасами), второй они просто не заметили.

Другой интересный момент обнаружился в финальной миссии. Там нужно было, переодевшись в советскую форму, заминировать всякие штуки на советской же базе. Идея заключалась в том, чтобы никому не попадаться на глаза в момент закладки мин и никогда не попадаться одному из офицеров, который вас знает. Выяснилось, что это очень просто. Финальная миссия вообще оказалась довольно легкой. Не то что в CWC.

Вот, пожалуй, и все по этой части.

The End

Кончилось все, как я и говорил, вполне оптимистично. К острову подошли вменяемые советские войска, американцы хотели, чтобы Лукин помог им захватить двух офицеров из штаба Губы, но Лукин захватил их для себя – дополз под огнем куда надо, отыграл очередную скриптовую сценку с завываниями и закатыванием глаз, после чего погрузил офицеров на катер и довез до КГБ, за что ему тут же и простили все его неоднозначные поступки.

Ну, а дальше уже титры – спецназ выбрасывается в какую-то деревушку, судя по всему, на Молдене, в клочья рвет американцев, спецназовец в круглых очках минирует дорогу, на ней взрываются БМП-1 (don't ask), одним словом – хэппи-энд.

Я, честно говоря, не так это все себе представлял.

Очень может быть, что и вы тоже.

Между прочим...

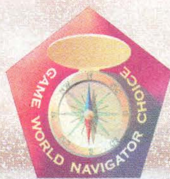
Американские военные будут использовать в учебных целях программу, разработанную на базе Flashpoint. Называется VBS1 – Virtual Battlefield System 1. Порадуемся за них.

Говорят, что патч 1.46 что-то делает с управлением техникой. Увы – уже нет времени тестировать.

Во всяких пресс-релизах говорится, что Лукина разжаловали в рядовые "за идиотскую ошибку". Как бы не так – он, оказывается, в Афганистане не стал стрелять по мирному населению. Что тут скажешь? Главное – оригинально.

Command & Conquer: Renegade

Андрей Щур



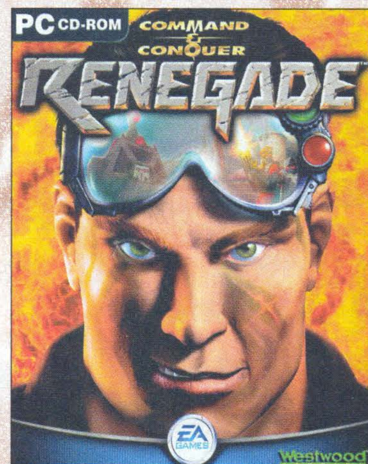
Здесь RTS'ный дух, здесь RTS'ью пахнет...

Издатель	EA http://www.ea.com
Разработчик	Westwood Studios http://www.westwood.ea.com
Жанр	3D Action
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 800, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/game767.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.7

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Шо?! Не узнал, ренегат?!
Это ж я, твоя совесть!

Ворона из мультика про Кузю

Есть на свете такие игровые компании, которые могут себе позволить не выпускать дешевых поделок. Просто их игры оказались настолько популярными и, как следствие, хорошо продаваемыми, что обеспечили этим компаниям безбедное существование на многие годы вперед. К этим "везунчикам" можно отнести таких бронтозавров игровой индустрии, как Blizzard или Westwood (вторая, правда, в меньшей степени: как никак, а средненькие продукты у них были, но в целом тоже относится). Полученные финансы позволяют им тщательно разработать каждый новый проект и довести его до релиза без каких-либо особых проблем с ужатыми сроками и прочими любимыми граблями разработчиков.

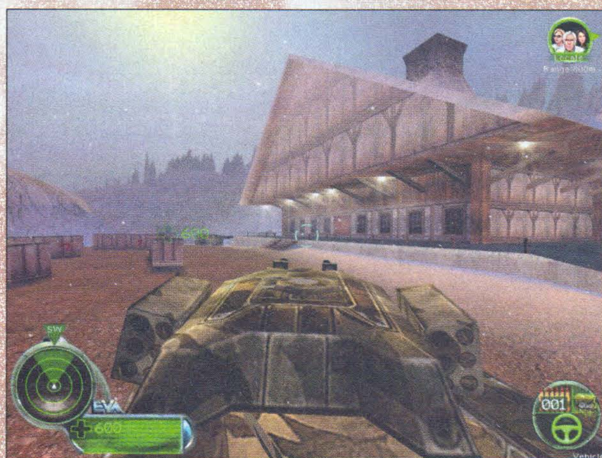
Но, с другой стороны, такая "звездность" компании начинает вредить. Ведь необходимо, чтобы каждая следующая позарез была новым хитом, иначе все - прощай доброе имя. И начинаются бесконечные продолжения известных серий, боязнь экспериментировать, создавать что-то новое, неизвестное. Поэтому, когда примерно три года назад Westwood объявила о том, что собирается сделать шутер по вселенной C&C, игровой народ просто тихо икнул от неожиданности: какого черта? они что, с ума сошли? что делать?! - ну и прочие чернышевские цитаты посыпались. А ведь они просто рискнули отойти от традиции. И не ошиблись. Если C&C: Renegade и не станет лучшим экшеном этого года, он все равно войдет в серию игр, которые помнят гораздо дольше, чем в них играют...



Если первым выстрелом угодить в голову, то противник на некоторое время выходит из игры и, старательно тряся тыквой, пытается прийти в себя

Героище

Народу нужны герои. Причем, чем более харизматичные (читай - обаятельные такие хамы) они будут, тем большую популярность себе в народе снискают. Ну и обязательно, чтобы с таким характерными наглыми интонациями в голосе, которыми всякие шуточки отпускать можно было. Короче, знакомьтесь. Капитан Ник "Хэвок" Паркер. Хамло жутчайшее, но девчонки по нему явно сохнут, причем девчонок последний кидает налево и направо (а в процессе игры одну даже борцовским приемом за спину). Морда извечно зеленая от въевшегося в кожу гуталина пополам с лыжной мазью, повадки кошачьи, извилины прямые и короткие, чтоб мысли особо не застревали, а работа - коммандос в войсках GDI под началом генерала Locke, доброго такого, отходчивого мужика. Даже если в кутузку посадит за неуставные отношения и прочие безобразия, нашим героем постоянно совершаемые, то все равно потом выпустит. И правильно, ведь другого такого специалиста попасть в переделку на вражеской территории и выйти из нее живым и невредимым во всей "Объединенной Защитной Инициативе" не сыскать.

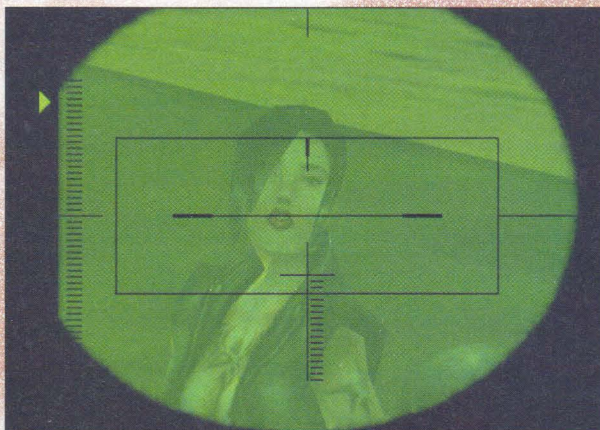


Утро. "Мамонты" подкатывали к отелю "У погибшего альпиниста"

В общем, люди, хоть Дюк Нюкем был и остается первым из Настоящих Крутых Парней среди мужского контингента в компьютерных играх, в лице дядьки Хэвока он обрел достойного продолжателя святого дела мужского шовинизма, прикольных комментариев, наглой самоуверенности и больших бицепсов.

Даю руку на отсеченье...

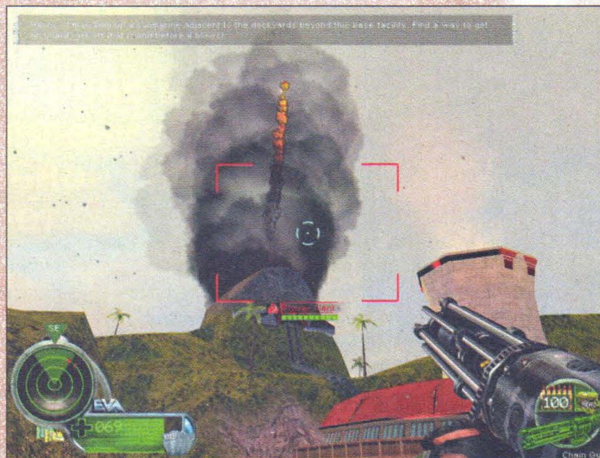
Не оставляет никакого сомнения факт, что разработчики Renegade хорошо помнят свое детство. Иначе разве стали бы они называть главного врага, с которым и предстоит сразиться нашему достославному Хэвоку, "Черной Рученькой" (Black Hand)? Вокруг борьбы с этим жутким отростком Братства NOD и построена вся сюжетная линия "Ренегата". Как и положено настоящей Страшной



Сакура. Смотреть на эту милую девушку лучше всего именно так - с расстояния в пару сотен метров через оптический прицел

и Ужасной Черной Руке, она пакостит всему мирному населению планеты Земля, как может. А может она и кражу, и допросы, и пытки, а также прочие малоприятные гнусности в отношении простых людских индивидов. В качестве вершины своих безобразий она еще и выкрала светило мировой науки (куда уж в такой игре, да без светила!) по изучению тибериума - профессора Мебиуса вместе с дочуркой и ассистенткой.

В результате всех этих пертурбаций наш бравый Хэвок на протяжении всего сюжета успеет: а) поцапаться с командованием за действия без приказа, повлекшие за собой спасение от NOD'овцев большого количества мирных граждан, после чего будет посажен, а потом выпущен с гауптвахты; б) поцапаться со своей бывшей подружкой, а теперь очаровательной наемной убийцей Сакурой, после чего помириться и перетащить на сторону хороших (GDI); в) поцапаться с дочкой Мебиуса, после чего спасти ее саму и ее отца от Черной Руки; г) поцапаться (чувствуете, какая харизматичная натура?) со своими бывшими соратниками по разведроте, но, несмотря на это, спасти их всех и вместе отбить нашествие сил NOD; и, наконец, д) поцапаться с ассистенткой Мебиуса, проводившей жуткие эксперименты с использованием тибериума для выращивания очередной расы суперчеловеков. Последнюю, надо отметить, он спасать от самой себя не стал, что радует, а просто пристрелил, что радует вдвойне. Ах, да! А еще он там мир спас от удара ядерной боеголовки. Но это уже так, мелочи.



Ой, не к добру мы тут на базе повзрывали пару зданий. Теперь вот ноги надо делать: цепная реакция - страшная штука!

SOS! Здесь FPS с RTS!

А вот этот момент был тем самым краеугольным камнем, обсуждаемым на протяжении всего времени создания игры. Никто не мог понять, насколько же разработчики хотят сделать игрушку шутером, а насколько - оставить стратегией. То есть сразу было ясно, что мы увидим в 3D все то, что раньше видели четко сверху с высоты птичьего полета, но было неясно, насколько же в игре сохранится дух той самой RTS 1995 года, не забывая при этом, что играем-то мы в шутер.

Не могу причислить себя к хардкорным стратегам, съевшим на полях сражений в C&C половину царской псарни, но скажу честно - игровое действо в Renegade действительно сильно отдает той самой атмосферой, которая сопутствовала и сопутствует этой серии.

Начнем с того, что внешний вид техники и зданий здесь в большинстве своем очень даже узнаваем и вызывает приятное чувство ностальгии по временам, когда собрать своих юнитов рамочкой и бросить эту толпень на вражеские позиции казалось новым словом в стратегиях. Nod'овские багги против GDI'овских Хаммеров, "Стэлсы" против Мидиум танков, Огнеметные танки против "Мамонтов", "Орки" против Апачей - все это здесь есть, все радует своей привычностью и знакомыми характеристиками. Да-да. Все характеристики юнитов здесь оставили такими же, что и в оригинальной стратегии, включая даже цену при покупке техники во время онлайновых побоищ.

Насколько часто Хэвок использует в миссиях эту самую технику? Ну, скажем так, процентов 30 игрового времени. Все остальное время он пехает на своих двоих, разнося окружающие его постройки, технику и врагов на мелкие кусочки.

Но что меня действительно "зацепило", так это то, как оказались проработаны все здания GDI и NOD изнутри. Например, те самые казармы Hand of NOD на самом деле не только возвышаются на пару этажей над землей, но еще и на столько же уходят вглубь ее. Внутренние интерьеры включают в себя столовую, тренажерный зал, компьютерный центр, оружейную, а на самом нижнем этаже даже смоделированную полосу препятствий (!) с фанерными зарослями и тренировочными вышками. Причем переходы внутри постройки подчас столь запутанны, что с непривычки можно даже слегка заблудиться. А для полного счастья в зданиях введена система уровней доступа: то есть, чтобы проникнуть в некоторые закоулки здания, необходимо прежде забрать ключ положенного цвета, выпадающий, как правило, из трупа только что прибитого нами офицера.

Фейсом не вышел

В большинстве своем Renegade огребает шишки от игроков за свою графику. И действительно, три года разработки не прошли для игры даром: в нашу эру GeForce 3 и прочих железных радостей графика на экране монитора смотрится грубоватой, полной ярко выраженных углов, не сглаженных ничем. По секрету сообщу вам, что на NOD'овского пехотинца в "Ренегате" приходится всего по 700 полигонов, причем ближе к концу игры, когда начинается большое количество вражеских зданий и юнитов, игра еще умудряется и подтормаживать на всем, что как раз не отвечает характеристикам "GeForce 3 и прочее новомодное барахло".

Но, если честно, ведь что мы ждем от игрушки в первую очередь? Правильно - чтоб она интересная была! И вот по этому параметру Renegade действительно очень и очень достойный продукт. Здесь вам и перестрелки в туннелях с лихорадочной сменой магазина во время коротенького перерыва между волнами атакующих солдат неприятеля, и ураганная пальба по головам врагов (headshot просчитывается как примерно тройное увеличение повреждения) из всего, что имеет четыре ствола или шесть, и аккуратное снятие маячащих вдали постовых через прицел любимой "снайперки". А уж про пластит и уничтожение вражеских



Внутри Обелиска NOD'а побегать особо негде - чисто функциональное здание. Зато и охраны мало


К сожалению, здания в игре не уничтожаются полностью, они просто изменяют свой внутренний и внешний вид. Вот так интерьер выглядел до уничтожения здания...


...а вот так после

шения наносят не столь огромные, как должны быть. Тут есть поразительно красивая деталь: во время их действия совершенно незаметно изменяется погода, причем изменение это ты осознаешь, только когда оно уже произошло. Перед ударом ионной пушки постепенно собираются тучи и начинает накрапывать дождик, превращающийся в ливень, после чего в подсвеченное маркером место прямо с небес бьет мощнейший луч голубого света. А после ядерного взрыва, вырастающего этаким смачным грибком, с неба еще некоторое время падает веселенький черный снежок.

А вот я вас!

Если говорить о геймплее Renegade, то в первую очередь надо упомянуть, на что здесь похоже прохождение уровня. Помните, в оригинальном C&C были миссии, где вам давался один коммандос и надо было зачистить им всю карту, подрывая дома и уничтожая противников, причем карта была построена таким образом, что оставляла один путь (ну, максимум, с одним разветвлением)? Вот на это и похоже. Хэвок прет через миссию, как танк. Иногда в прямом смысле, но чаще все же в переносном. Навстречу ему вылетают вражеские вертолеты, выбрасывающие десант и погибающие от пары ракет, выруливают багги, которые вообще от всего погибают, выбегают солдаты (про них даже упоминать особого смысла нету - гибнут пачками, как тараканы от дуста). По ходу пьесы на карте объявляются всякие отвороты от основного пути, сулящие небольшие вторичные цели, подкормку в плане боеприпасов и канистр с жизнью.

зданий - это вообще отдельная песня!

Так что графика здесь явно не является той стороной, с точки зрения которой необходимо рассматривать игрушку.

Но при всем этом некоторые вещи в игре смотрятся просто замечательно. В первую и главную очередь это касается совершенно обалденных ударов ионной пушки GDI и ядерного взрыва NOD, всю прелесть которых вы сможете ощутить во время мультиплеерных битв - в сингле они встречаются всего паручтройку раз. Смотрятся эти ОМП действительно величественно, пусть и разру-




На островах можно встретить ну совершенно внезапные вещи, вроде неожиданно выползающего из пещеры вицероида или вот такого вот остова бомбардировщика времен Второй Мировой...

Между прочим...

К большому сожалению, из-за разных временных периодов в игровой вселенной C&C в "Ренегате" не оказалось такого замечательного персонажа, как Таня. Согласитесь, гораздо веселее было бы послушать, как Хэвок гавкается с уже известной народу Таней, нежели с хоть и не менее сексапильной (не отнять!), но неизвестной Сакурой. А если б она ему еще и в лицо плюнула, как тому тюремщику из Red Alert'а, - это было бы вообще писк!

В игре есть прикол с бесконечным респауном, что через некоторое время начинает жутко нервировать. Когда уничтожаешь 115-ый вертолет, прилетевший с подкреплением взамен только что сбитого, - это уже не смешно, но просто глупо. А ведь, чтоб они прекратили прилетать, достаточно просто зайти за угол дома и пристрелить офицера, эти вертолеты вызывающего...

Работает Основное Правило Настоящего Манчкина - карта любого уровня создана для того, чтобы обшарить ее носом вдоль и поперек. Особо упорных ждут даже уже не вторичные, а третичные цели, о выполнении которых вы узнаете, только успешно их завершив!

Покидая Ренегата

Westwood поступила очень правильно. Взглянуть на столь любимый многими игроками мир C&C из глаз одного из его обитателей - это действительно изящная идея, при всей своей завлекательности совсем нечасто используемая разработчиками. Из известных примеров такого смешения жанров, привязанных к одному миру, вспоминается лишь серия RPG Might and Magic, вот уже которую часть перемежающаяся со стратегиями Heroes of Might and Magic. Но хотелось бы очень надеяться, что столь удачный опыт с Renegade'ом будет воспринят к сведению другими компаниями. И, может быть, через какое-то время мы с вами сможем поучаствовать в одном из эпических сражений в Warcraft от лица татуированного с ног до головы орка или всласть настрелять сотню другую зергов, спрятавшись под шлемом космического пехотинца из Starcraft. Кто знает?

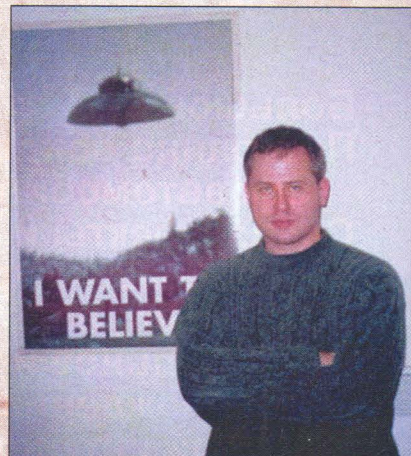
Андрей Щур

Мозговой штурм

В февральском номере "Навигатора" мы уже общались с московской компанией Revolt Games. Темой того разговора было первое детище команды - очень перспективный космический симулятор Homeplanet, выход которого намечен на начало лета. Но, оказывается, эти скрытные разработчики во главе Сергеем Мироновым и Алексеем Медведевым любят не только глубины холодного космоса. Совсем недавно Revolt Games анонсировала свой новый проект. Речь идет о Neuro - 3D шутере, действие которого берет свое начало в будущем, в той же самой игровой вселенной, к которой относится и Homeplanet. А поскольку пытать разработчиков на предмет их игры - это самый лучший способ получить достоверную информацию о ней, мы решили встретиться с главой проекта Сергеем Мироновым, дабы учинить ему небольшой допрос по интересующей нас теме без лишней Neuro'трепки.

НИМ: Добрый день. Наверное, прежде всего, стоит задать вопрос о том, с чего все началось. Откуда появилась идея создать именно шутер? Ведь вы же решили заниматься хардкорным космическим симулятором, а это, согласитесь, другой жанр. Кто был инициатором идеи шутера?

Сергей Миронов: *Мы - молодая команда, пока не обремененная необходимостью делать сиквелы или addon'ы к своим же играм. Будучи свободными в выборе жанра для своей первой игры мы, конечно же, выбрали то, что нам было ближе всего. Шутер! Да, идея сделать шутер была первичной. И мы начали над ним работу достаточно давно, но реальность диктует условия.*
Для того чтобы провести полноценный подготовительный этап для крупного проекта, нужно время, нужно как минимум написать большую часть дизайн-документа. За это время успел смениться главный программист. Поэтому мы только сейчас объявили об этом. А космосим был в большей степени готовности как в программной части, так и в части документации. Поэтому, несмотря на то, что мы начали им за-



Сергей Миронов, генеральный директор Revolt Games, руководитель проекта Neuro

Небольшая предыстория вселенной Homeplanet и Neuro

К концу 4 века эпохи межзвездных полетов колониальная политика Земной Конфедерации привела к разрыву дипломатических отношений с несколькими колониями. В основном это были богатые ресурсами планеты. К моменту образования Конфедерации некоторые из них практически не уступали в научном и промышленном потенциале крупнейшим административным центрам Конфедерации. Обретя независимость и избавившись от патронажа, появившиеся анклавы изменили приоритеты в торговле и научных исследованиях. В результате такой агрессивной торговой и научно-исследовательской политики эти планеты очень быстро стали крупнейшими торговыми центрами и в кратчайшие сроки получили технологии, аналогов которым Конфедерация не имела.

В середине 6 века анклав Клото представил на продажу первые технологии, позволяющие вживлять людям биоимпланты, стимулирующие работу головного мозга и нервной системы в целом. Эти системы разрабатывались специально для диспетчерских и инженерных служб космодромов, атомных энергостанций и т.д., для всех, чья работа была связана с большим напряжением умственных и физических сил. Через некоторое время, с развитием этих "нейротехнологий", на Клото были изобретены биоимпланты, вживляемые непосредственно в головной мозг. Широкое распространение в повседневной жизни получили биоимпланты связи, позволяющие общаться двум людям на расстоянии, чувствуя при этом эмоциональный настрой "партнера".

К концу века использование последних достижений в области нейротехнологий пронизало все слои общества Клото. Появились новые модели биоимплантов, позволяющие объединять сознание нескольких человек, что значительно повысило эффективность совместной работы. Вместе с этим стали отмечать побочные эффекты воздействия биоимплантов, самый известный из которых - "эффект замещения сознания", эффект, при котором один человек в наиболее напряженные моменты работы подавлял сознание другого, "вселяясь" в его тело. В начале 7 века появились первые модели биоимплантов, основанные на использовании этого эффекта. В результате повсеместно стали использоваться "бригады" - объединения нескольких человек, работающих совместно. Во главе них стоял один из людей (самый опытный) и руководил действиями других, чувствуя при этом эмоциональное состояние подчиненного и замещая его сознание своим в определенные моменты. Такая специфика организации работ начала активно использоваться в полиции, армии, административных учреждениях и криминальных структурах.

К этому моменту расслоение общества Клото на "чистых" и "нейрозависимых" (людей, имеющих биоимпланты) положило начало дискриминации людей, не желающих вводить себе какие-либо биоимпланты. Так называемым "чистым" людям труднее было получить работу, заведомо отказавшись от контроля сознания со стороны работодателей. В 715 г. эпохи межзвездных полетов, после принятия законов, носящих явно дискриминационный характер в отношении "чистых" людей, начались стихийные бунты противников нейротехнологий, которые переросли в локальные конфликты, а затем в гражданскую войну. Именно к этому моменту относят образование первых кланов на Клото. Надвигающийся хаос и использование последних моделей биоимплантов способствовало поддержанию жесткой иерархии в армии и полиции привело к образованию первых кланов из военных и полицейских подразделений. За ними в кланы объединились все крупные научные и промышленные компании. Вскоре иерархическая структура управления и беспрекословное подчинение стали нормой во всех слоях общества Клото. К 717 г. на Клото не осталось "чистых" людей. В период с 719г. по 723г. после серии территориальных конфликтов основную власть в своих руках сосредоточили двадцать семь военных кланов Клото, подмявших под себя весь промышленный и научный потенциал планеты.

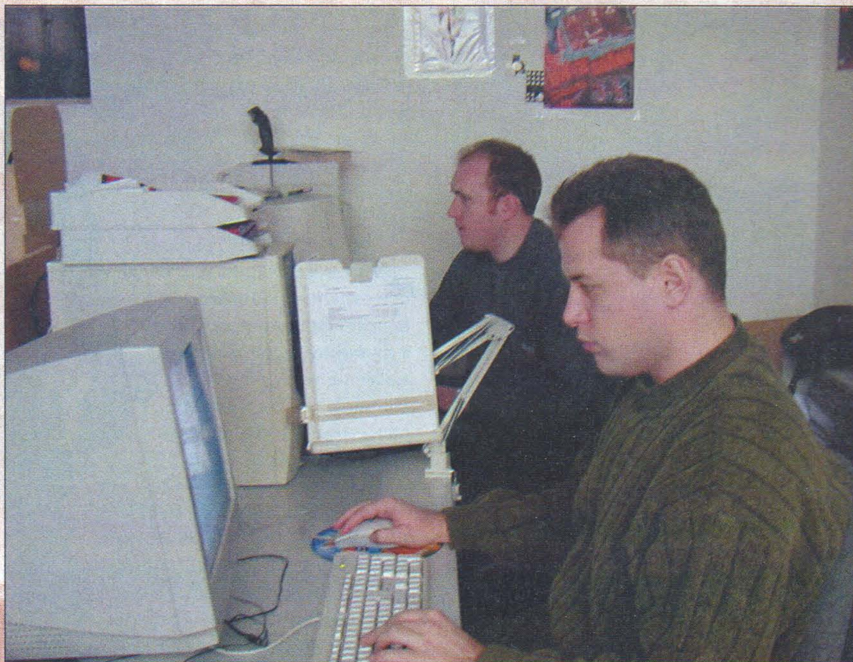
ниматься позднее шутера, выйдет он раньше.

Инициатором идеи были мы с Алексеем Медведевым. Собственно, практически для всех сотрудников Revolt Games 3D action игры – любимый жанр, мы все хотели делать именно шутер. К тому же костяк команды – это люди, работавшие в NMG над Hired Team: Trial.

Позднее мы разделились, Алексей стал руководителем проекта Homeplanet, а я работал и работаю над Neuro.

НИМ: Над проектом пока трудится лишь небольшая часть команды Revolt Games, так как основные силы сосредоточены на создании вашего первенца Homeplanet. Кто в данный момент работает над игрой, сколько еще человек вы предполагаете привлечь к ее созданию?

С.М.: *В настоящий момент мы заканчиваем технологический/подготовительный этап. Работает руководитель проекта/главный дизайнер/сценарист, главный программист, главный художник, концепт художник, AI-программист и один левел-дизайнер. В течение ближайшего месяца к нам присоединятся моделлеры Revolt Games, а еще чуть позднее практически весь остальной коллектив Revolt Games будет работать над Neuro.*



Сергей Миронов и Алексей Медведев (технический директор Revolt Games)



Олег Петров, главный программист Homeplanet

НИМ: В игровой индустрии сейчас идет волна экшенов, сочетающих в себе черты сразу нескольких жанров. Можно ли сказать такое о вашей будущей игре?

С.М.: *Нет, в этом смысле Neuro будет традиционной 3D action игрой. У нас не будет элементов РПГ или чего-то другого. В игре будут особенности, отличающие ее от подобных игр, но смешения жанров не будет.*

НИМ: Главный герой игры будет агентом спецслужб Земли, обладающим некими "особыми" возможностями. Если следовать названию игры, то это - что-то, связанное с возможностями мозга. Что же такого мы сможем вытворять в шкуре этого агента?

С.М.: *Основной особенностью нашего главного героя будет возможность брать живого противника под пси-контроль. Другими словами – захватывать его сознание. Вам нравится? В игре вы сможете перемещаться из одного тела в другое и использовать его по своему усмотрению. Конечно, этого нельзя будет делать в любой момент, как того пожелает игрок, – иначе это будет неинтересно, на наш взгляд (будет некий механизм, регулирующий возможность "брать под контроль"). Без этой особенности в некоторых местах пройти будет трудно, если вообще возможно.*

Если ответить коротко, то возможность брать противника под пси-контроль – это возможность "загребать жар" чужими руками. Эта особенность даст игроку принципиально новую возможность геймплея. Например, вы можете "захватить" противника, стоящего на другой стороне разводного моста и этот самый мост опустить его руками. Раньше приходилось идти на различные ухищрения, чтобы преодолеть пропасть, но в "Нейро" у вас появится новая возможность, главное - противника увидеть. :-)

НИМ: Насколько интерактивным будет окружение вокруг игрока? Будут ли NPC, сотоварищи и прочие подхалимы, или наш герой будет работать соло?

С.М.: *Наш герой будет работать соло, иногда с товарищами. NPC будут появляться только в скриптовых роликах между миссиями, с их помощью передается сюжет.*

НИМ: Это сладкое слово "злодеи". Кто будет в игре главным плохишом, кто должен в конце концов "ответить за все"? Против кого нам предстоит сражаться?

С.М.: *Вы хотите узнать самое интересное практически в одном из первых интервью. :-) Я надеюсь, что среди ваших читателей значительное число игроков, любящих не только "мясо". Мы делаем*





Эдуард Козадаев, главный программист проекта Neuro

ставку на сюжет, и я не хочу раскрыть все карты сразу. Скажу лишь, что в игре "главный злодей" появится ближе к концу игры, и вам придется пройти значительную часть игры, прежде чем сюжетная головоломка начнет складываться. Добавлю, что все попытки заранее угадать "главного негодяя" обречены на провал. С самого начала игры он будет скрываться за другими лицами.

НИМ: Касаемо мест, куда мы сможем попасть: что за ландшафты нам предстоит потоптать башмаками? Или, быть может, нам дадут поводить какой-нибудь транспорт?

С.М.: *Сюжет развивается на трех основных локациях – двух планетах и космической станции. Реально игровых локаций будет около двенадцати. Игра будет проходить как на открытых, так и в закрытых пространствах. Причем деление будет приблизительно равным.*

НИМ: В Neuro построение миссий будет линейным. Означает ли это, что сюжет игры будет тесно переплетаться с игровым процессом и нас ожидает захватывающая детективная история? Возможно ли огласить сейчас какие-нибудь сюжетные подробности?

С.М.: *Вы абсолютно правы! Именно детективная история! Это означает, что никаких подробностей сюжета не будет. :-) По крайней мере, сейчас. Думаю, что сюжет – это та часть игры, о которой я совершенно не расположен рассказывать. Пусть все останется в тайне.*

НИМ: Касаясь графики проекта. Для Neuro вы создаете отдельный движок, не имеющий ничего общего с движком, использующимся для создания Homeplanet. На какие системные требования вы ориентируетесь?

С.М.: *Это действительно так, движки совершенно разные. Собственно, они и предназначены для разных целей. Движок для Neuro – смесь портальной и BSP-технологии. Вся геометрия уровня строится с помощью патчей. Это позволит нам практически весь уровень сделать из кривых, если в этом будет необходимость. Да и с реализацией открытых пространств проблем будет меньше. В настоящий момент в движке реализованы многие достижения современных технологий. Например, динамические тени у нас будут присутствовать в двух вариантах: реализованные с помощью теневой маски или с помощью стенсил-буфера (по выбору). Также будут и скелетная анимация, и разнообразные возможности наложения текстур (шейдеры), и просчеты всевозможных столкновений с точки зрения реальной физики. Предполагается поддержка технологии TrueForm для карточек ATI Radeon. Оптимальные требования, выдвигаемые к компьютеру: PIII-800, 128Mb RAM, GeForce3 64Mb. Но, в принципе, можно будет обойтись и Celeron500, 64Mb RAM, GeForce2 MX 32Mb.*

НИМ: Самый туманный из вопросов: о сроках. Когда вы рассчитываете закончить работу над игрой?

С.М.: Не могу ответить. Срок пока не объявлен. Я думаю, что более точный ответ смогу дать в следующем интервью :-), когда технологический этап будет пройден.

НИМ: Последний вопрос, немного каверзный. А нет ли у молодой и столь работящей команды Revolt Games, кроме Homeplanet и Neuro, еще какого-нибудь третьего, совсем уж суперсекретного проекта? Скажем, RPG? :) Может, таковой предвидится?

С.М.: У нас большие планы, но в данный момент все наши силы сосредоточены только на двух проектах – Homeplanet и Neuro. Думаю, при удачном стечении обстоятельств нашей следующей работой будет addon к Homeplanet. У нас осталось еще множество идей, которые по тем или иным причинам не удалось реализовать в работе над проектом.

НИМ: Большое спасибо за беседу. Успехов вам в дальнейшей работе!

С.М.: Желаем удачи журналу. Надеемся, что с вашей помощью игры от Revolt Games приобретут новых поклонников.

Неполный состав Revolt Games (слева направо, верхний ряд: Олег Петров, Алексей Медведев, Дмитрий Месяцев, Михаил Зубик, Андрей Ковалев, Сергей Миронов, Дмитрий Выборов, Дмитрий Медведев, Роман Тренин, Эйно Ефлов, Эдик Козадаев, Артем Хахин. Нижний ряд: Игорь Антипенко, Алексей Антоненко, Андрей Кокорев)



Игорь Бойко
Андрей Щур
Андрей Ламтюгов
Константин Подстрешный

Sláinte!

На вопросы Навигатора отвечают менеджеры NovaLogic

Чтобы у вас получилось " Sláinte " попытайтесь слитно произнести по-английски "It's a lawn chair!"

Разъяснение на сайте одного из ирландских пабов

Место действия

Паб на Новом Арбате, кусочек Ирландии в центре Москвы.

Действующие лица

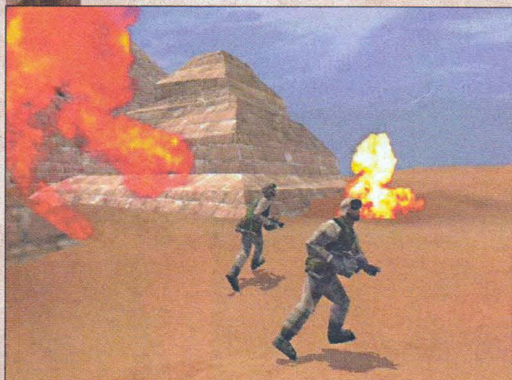
Представители страны Вечной Демократии: Пол Ребхан (Paul Rebhan) - главный менеджер Novalogic и Сью Вощина (Sue Wosczyna) - менеджер по продажам в Европе.

Представители Империи Вечного Зла: Игорь Бойко, Андрей Щур, Андрей Ламтюгов и Константин Подстрешный.

Миротворец: Сергей Климов (компания Snowball Interactive).

Навигатор Игрового Мира: Рады видеть в Москве представителей столь известной в игровом мире компании-разработчика. Что привело вас в Россию?

Пол Ребхан: *Как и положено - бизнес. Мы долгое время изучали российский рынок и уже в течение целого года налаживали контакты с вашей компанией Snowball, прежде чем приехать самим. Мы никогда прежде не продавали свои продукты в России. Ваша страна казалась такой далекой, плюс боязнь пиратства, которое у вас широко распространено. Но, в конце концов, мы обдумали ситуацию в нашем лондонском офисе (единственным в Европе - прим. ред.), потом обговорили ее с менеджерами в центральном офисе в США и решили: "Ребята, мы же теряем тут кучу денег, надо выходить и на этот рынок". И тогда мы связались с Сергеем Климовым и другими ребятами из Snowball, после чего заключили с ними пробный контракт на локализацию в России четвертого "Команча". Результат нам понравился, и мы решили продолжить столь хорошее начинание.*



НИМ: Совсем недавно вы анонсировали новый четвертый проект из серии Delta Force под названием Task Force Dagger. Что вы можете рассказать о нем?

Пол: *Вообще-то мы анонсировали два проекта - Task Force Dagger для PC и Urban Assault для PSX...*

НИМ: О, нет, нет, поговорим только о PC варианте. PC only and forever!

Пол (смеется): *Хорошо. Да, действительно, мы также привезли в Москву первые сведения о нашем новом проекте Delta Force. Эта игра создается на базе графического движка из третьей части - Land Warrior, но должным образом переработанного и улучшенного. В новой игре будет порядка 30 миссий, место действия - Афганистан, в котором сейчас реально ведутся боевые действия. Мы также работаем над улучшением отображения характеристик оружия, его внешнего вида и звучания.*

НИМ: В новой "Дельте" по-прежнему будут огромные открытые пространства, как и в предыдущих частях, или вы предложите больше боев внутри помещений?

Пол: *На этот раз мы постараемся реализовать в игре и то, и другое. В игре будут и здоровенные пустынные равнины, и всевозможные здания и пещеры, в которых можно будет повоевать.*

НИМ: А что с вашим движком? Раньше он очень не любил закрытых пространств: при входе в любое здание начинал тормозить - в общем, вел себя не лучшим образом...

Пол: *Мы постарались справиться с этой проблемой. Со времени третьей части он был много раз модифицирован, так что работать стал на порядок быстрее, "чище" и точнее отображая при этом окружающий мир. NovaLogic - компания, которая всегда старалась использовать новейшие компьютерные технологии при разработке своих игр. И мы всегда стремились ориентироваться на самые мощные машины, которые доступны в данный момент, чтобы задействовать все доступные ресурсы для лучшего качества игры. Возьмем, к примеру, "Команч 4". Для того чтобы он запустился, вам не нужен GeForce 3, достаточно и менее мощной карточки. Но настоящий кайф вы получите, только включив все графические возможности, а такое возможно, если у вас мощная машина.*



Пол рассматривает Review на Comanche 4. Рейтинг 6.6 - почему так мало? И что значат эти кубики? Реализм – подсказывает Климов. А-а-а, да, действительно Comanche 4 – аркадный симулятор – соглашается Пол.

НИМ: Серии игр Delta Force и F-22 оказались очень популярными среди игроков. Вы намерены и дальше продолжать выпускать продукты на эти темы?

Пол: *Да, конечно. Но все дело в том, когда и на чем необходимо акцентировать внимание. К примеру, в какой-то определенный момент времени интерес к симуляторам на рынке начал ослабевать, и тогда мы решили пока не выпускать игры-симуляторы. Но вот с недавних пор интерес к этому жанру снова начал возрастать. Правда, он немного "специализировался": играющие в симуляторы люди стали настоящими экспертами в этой области, симуляторы не столь популярны, как раньше, но зато они получили свою аудиторию настоящих ценителей. А мы на волне интереса к симуляторам как таковым выпустили своего "Команча".*

С другой стороны, когда мы говорим о продолжениях, мы не имеем в виду просто следующую цифру после названия. Речь идет о том, чтобы сделать следующий продукт на порядок интереснее, более захватывающим и красивым. Мы

не хотим просто выпускать Lightning раз-два-три-четыре-пять-шесть-и-так-далее. Мы хотим, чтобы люди, поиграв в следующую часть, каждый раз восклицали "вау!". Ну, вы знаете про wow-фактор...

НИМ: Да. Ну, самое время поднять бокалы!

Все: *Cheers! Cheers!*

Пол: *Да, что-то мы заговорились. Cheers! Кстати, в Ирландии в таких случаях принято говорить Sláinte! Это полный аналог "Ваше здоровье!". Я сам наполовину ирландец.*

(Некоторое время все отдают должное настоящему темному "Гиннесу" в полулитровых кружках. Затем беседа возобновляется).

НИМ: А что вы думаете о российском игровом рынке в целом?

Пол: *Ну... он большой!* (смеется) *Но и пиратство здесь у вас распространено повсеместно. Конечно, нельзя в этом винить кого бы то ни было, когда уровень жизни просто не позволяет покупать одни лишь лицензионные продукты. Вполне понятно, почему пираты с их бросовыми ценами пользуются такой популярностью. Но мы решили: если вот так вот просто сидеть и говорить, как же все плохо, не пытаясь при этом как-то помочь рынку, - лучше ведь не станет ни игрокам, ни разработчикам. И вот тогда мы не стали строить из себя этакого злобного скупого издателя, а согласились с той ценой, которую предложил Snowball и которая здесь приемлема.*

Сью: *Согласитесь - иметь один процент от продаж на рынке гораздо лучше, чем не иметь совсем...*

Пол: *Совершенно верно. И нас очень удивило, что в результате мы получили гораздо больше, чем рассчитывали. Это здорово и мы подумываем о том, чтобы предложить Snowball не просто какую-нибудь локализацию, а разработку целого нового продукта.*

НИМ: Ну, что. Еще по одной?

Все: *Sláinte! Sláinte! ("Гиннес" заканчивается – прим. ред.)*

НИМ: Скажите, одно время у вас была идея сделать так, чтобы любой из ваших симуляторов был совместимым с остальными продуктами, и создать таким образом целую игровую вселенную. Как обстоят дела с этим на данный момент?

Пол: *Да, около двух лет назад у нас была такая идея - соединить вместе симулятор пехотинца, танка, вертолета и самолета. Проект назывался Maxitum Overkill и был нашей мечтой. К сожалению, мечтой он пока и остается, но работы в этом направлении ведутся постоянно: определенные части мы уже соединить в состоянии, но чтоб все вместе - это, к сожалению, пока недостижимо. И как быстро мы сможем доработать эту идею, точно сказать просто невозможно. Может, через пару месяцев, а может, через пару лет. Кто знает? Здесь вопрос чистых исследований - знаете, как это бывает: озарение может прийти в любой момент, но почему-то все не приходит и не приходит...*

НИМ: Давайте вернемся к Task Force Dagger. Что еще вы можете поведать нам об этой игре?

Пол: *Как я уже говорил, все миссии в игре будут в Афганистане. В роли противника будут выступать террористы...*

НИМ: Это очень радует. Наконец-то мы не будем больше стрелять в русских солдат, выглядящих полными идиотами. А мы сможем завалить в конце игры Бен Ладена?

Сью (смеется): *Возможно, но вы не получите за его голову 25 миллионов долларов! Мы как раз обсуждали со "Сноуболлом" возможность создания специального набора миссий с русским спецназом в главной роли.*

Пол (тихонько): *с умными русскими!*

Сью: *В TFD вы сможете выбирать между различными спецподразделениями: "Морские Тюлени" (Navy SEALS), рейнджеры, британский SAS, даже канадские и австралийские спецслужбы. Почему бы не быть русскому спецназу?*

НИМ: Здорово. Собираетесь ли вы делать какие-либо другие игры, кроме серий Delta Force, Comanche или Lightning?

Пол: *О, да! Necrocide. Если вы помните, где-то полтора года назад мы анонсировали эту игру, но дело в том, что ее создавала команда, которая также занималась разработкой "Команча" (в штате команды разработчиков NovaLogic числится около 60 человек), так что мы решили сосредоточить силы на последнем и отложили Necrocide до поры до времени. Но теперь работы над ним возобновились. Более того, мы заменили основу: ранее он базировался на движке из Delta Force, теперь же мы используем графический движок "Команча". Ориентировочно мы рассчитываем выпустить Necrocide месяцев через семь в октябре-ноябре этого года. Кстати, обрадую вас. В России его продажи начнутся в тот же день, что и по всей Европе, так что пиратам придется туго!* (смеется)

НИМ: Раз уж речь пошла о необычных для NovaLogic продуктов, нельзя не вспомнить о Tachyon: The Fringe. Будет ли у него продолжение?

Пол (мечтательно): *Это была замечательная игрушка (Сергей Климов подсказывает, что ее локализированная версия выйдет в России 22 августа). Но, если мы и соберемся делать что-нибудь подобное, это будет не продолжение Tachyon.*

Сью: *Дело в том, что хотя на российском и некоторых других рынках он был чем-то значительным, в Америке, например, продаж было до обидного мало...*

Пол: *И все это несмотря на то, что Tachyon со всех сторон был отличной игрушкой - очень красивой и интересной. Но с коммерческой точки зрения провальной. Космосимов сейчас вообще стали мало выпускать. Только Lucas Arts да Microsoft что-то делают сейчас на этом поприще. Но вот, например, авиасимуляторы вернулись. Кто знает, что будет в будущем...*

Как бы там ни было, мы стараемся не зацикливаться на уже раскрученных именах, стараясь все время придумать что-нибудь новое, как это было с Tachyon и будет с Necrocide. Ведь никто не запрещает нам сделать, допустим, RPG. И мы сейчас с большим энтузиазмом взялись бы за какой-нибудь онлайновый проект, на которых помешалась американская публика. Это очень интересно и сильно отличается от того, что мы делали. Я вообще за игру по сети. Мне кажется, что было бы просто здорово, если бы в каждой европейской стране было по серверу NovaLogic для всех наших продуктов, чтобы можно было бы устраивать различные чемпионаты - сначала у себя дома, потом региональные, ну и мировые. Но, к сожалению, пока такие серверы есть только в Америке. В Европе ни одного.

Сью: *И это было бы здорово и с коммерческой точки зрения. В таких странах, как, допустим, Германия, очень сильно развиты онлайновые развлечения, и появление там нашего сервера позволило бы продавать на порядок больше игр.*

НИМ: Какие регионы вы вообще считаете рентабельными? Где, кроме Европы, вы ведете активную маркетинговую деятельность?

Пол: *Ну, мы довольно основательно*


Сью обрадовалась, когда мы стали расспрашивать ее о разработке Tachyon





взялись сейчас за Дальний Восток - Японию, Корею, Таиланд. Китай тоже является очень перспективным, несмотря на то, что пиратство там распространено широко (китайский рынок в этом плане очень похож на русский). Индия, Израиль - там мы сейчас налаживаем контакты. А в Африке мы пока что имеем связи только в ЮАР.

НИМ: Раз вы продаете продукты в столь большом количестве стран, не могли бы вы рассказать о некоторых особенностях, присущих рынкам различных стран? Есть ли у них какие-то определенные различия?

Пол: *Конечно. Даже в одной отдельно взятой стране невозможно говорить о едином стандартном рынке - в каждом регионе всегда есть небольшие отличия. А если учесть, что наше европейское отделение работает с 27 странами, то вы можете представить, как у нас порой начинает кружиться голова от всего этого. Попробуйте хотя бы запомнить, сколько нулей должно быть у какой-нибудь валюты в конкретной стране и вы поймете, о чем я!*

А насчет отличий - ну вот, например, Германия всегда отличается большим количеством продаж. "Команчей" мы там продали больше, чем в Великобритании. Во Франции никогда не берут продукт на английском языке и ждут французской версии, даже если она выйдет через пару месяцев. А в Швеции наоборот - стараются не брать местных локализаций и покупают оригинальные английские версии.

Кстати, сейчас по всей Западной Европе распространилась мода продавать игры в DVD-упаковках вместо старых добрых коробочных вариантов.

НИМ: Давайте поговорим о ваших конкурентах. Ой, а у нас пиво кончилось, грустно-то как... (Чуть позже, заказав красный ирландский "Килькинен") Кого вы считаете конкурентами вашей продукции на игровом рынке?

Пол: *Мы - вне конкуренции (смеется). На самом деле, сейчас любой игровой продукт можно считать нашим конкурентом - борьба ведется за пространство на полках игровых магазинов. Кто его займет - тот и победит. А говорить, что вот мы воюем конкретно с Jane's, Empire, I-Magic или Virgin - такого нет. Нельзя сказать, что мы делаем самые хардкорные в мире симуляторы или шутеры, но мы стараемся придать своим продуктам такой уровень качества, который необходим сегодняшним игрокам. Мы нашли для себя этакую нишу в общеигровом пространстве и теперь заполняем ее полностью, просто выпуская хорошие игры.*

НИМ: Вопрос немного другого плана. Скажите, а как у вас рождается идея создать новую игру?

Пол: *В этом и заключается основной плюс маленькой независимой компании, которая и разработчик, и издатель своей продукции. Свобода творчества. Никто там специально не раздумывает, что бы такого сделать. Нет. Обычно, у нас просто сидят несколько человек и гоняют какую-нибудь игрушку. И вдруг им в голову приходит мысль - а вот это было бы неплохо сделать. Затем этот проект попадает главе нашей компании Джону Гарсиа, и он говорит: "Это интересно. Давайте попробуем". Конечно, после этого каждый многообещающий проект еще проверяется с точки зрения его будущей прибыльности, т. е. проводятся различные маркетинговые исследования, но именно так у нас игры и рождаются - сначала идет просто идея. Так было, с Delta Force, Comanche, Armored Fist и остальными.*

НИМ: Около пяти лет назад в прессе проскакивала информация о том, что вы можете вернуться к одному из своих самых ранних продуктов - симулятору подводной лодки Wolfpack, который вышел в 1991 году. Такое действительно возможно?

Пол: *Ой, ну, пять лет назад меня еще в компании не было. Когда я пришел, то да, слышал на уровне слухов о том, что сделать продолжение никто не против. Но здесь как раз сыграл фактор окупаемости: в то время создание такого симулятора вряд ли было выгодным. Теперь же, я считаю, такой проект можно было бы воплотить в жизнь.*

НИМ: Так вы будете его делать? Да или нет?

Пол (улыбаясь)**:** *Вполне возможно. Но не прямо сейчас, это точно.*

НИМ: Скажите, а вы сами играете в игры?

Пол: *Я? Бесспорно. Я играю в Delta Force!*

Сью: *И очень хорошо. Он меня всегда обыгрывает.*

Пол: *Ну, это несложно (смеется).*

Сью: *Я как-то больше "Команч" люблю. А в "Дельту" мне сложно играть просто.*

Пол: *В нашем лондонском офисе мы завели традицию - раз в день прекращаем все дела и начинаем резаться в какую-нибудь из наших игрушек. Иногда по десять минут, а иногда и по два часа. Сью, например, поначалу приходилось просто заставлять бросать все эти отчеты и садиться играть. Зато потом она втянулась и теперь даже начинает нервничать, если, уехав по делам, допустим, в Германию, не может расслабиться и поиграть во что-нибудь в течение недели!*

Все (в очередной раз вспомнив, что они здесь делают): Sláinte

НИМ: Немного личный вопрос. Вот вы ранее упомянули, что наполовину ирландец. А ведь на днях намечается День Святого Патрика, довольно-таки близкий вам праздник. У вас что-нибудь намечается?

Пол (улыбаясь)**:** Намечается-намечается. Знаете, мы в Лондоне празднуем его даже торжественнее, чем в самой Ирландии. А вот в Америке в Нью-Йорке и Бостоне - там вообще люди помешанные на всякой ирландской символике. Парады устраивают, даже пиво зеленое делают!

НИМ: Бррр, гадость, должно быть какая...

Пол: *Да, наверное. Сам не пробовал.*

НИМ (задумчиво глядя на пустые кружки)**:** Что ж. Вот вы посетили Россию. Какие впечатления у вас остались?

Пол: *Я бы сказал так - зря мы пораньше сюда не приехали. Я специально тут у вас на рынке купил пять пиратских дисков с играми, которые мы вообще в Восточной Европе не продавали. Потом покажу их в нашем центральном офисе в Америке. Там только локти кусать будут, сколько ж мы тут потеряли. Американцы порой забывают, что на свете другие страны, кроме США, существуют. Но теперь вы нанесены на карту NovaLogic'a.*

НИМ: Желаем вам всего самого наилучшего. Спасибо за интересную беседу. Надеемся увидеть вас на E3!

Пол: *Непременно. Удачи вам и вашему журналу.*



Юрий Пашолок

Украинские демиурги

Эта фирма сделала себе имя еще в 1997 году, когда постсоветскую игровую индустрию знали разве что по "Тетрису". Тогда Action Forms выпустила шутер, по качеству графики и геймплею практически не уступавший тогдашним лидерам игрового рынка.

После релиза Carnivores: The Ice Age эта киевская студия давно нас ничем не радовала. Увы, но в силу ряда причин многообещающий проект охотничьего симулятора Duke Nukem: The Endangered Species был отменен. Однако, спустя всего десять дней после отмены данного проекта, была анонсирована новая игра, шутер "Вивисектор: Существа доктора Моро", превью по которому вы могли прочитать в мартовском номере нашего журнала. Разумеется, возник ряд вопросов, связанных с этой игрой, которые мы адресовали Игорю Кареву, исполнительному директору Action Forms.

НИМ: Здравствуйте! Как известно, к моменту завершения работ над вашим дебютным проектом, шутером Chasm: The Rift, в Action Forms работало шесть человек. Сколько же человек работает сейчас?

ИК: *Здравствуйте! На самом деле над Chasm работало девять человек, трое покинули нас сразу после его выхода. Сейчас в Action Forms работает шестнадцать человек, лишь шестеро из которых остались от первоначального состава.*

НИМ: Chasm: The Rift отличался от остальных FPS детально проработанной системой "отделения" конечностей. Сможем ли мы ее увидеть в ваших дальнейших проектах?

ИК: *Да, и "Вивисектор" яркий тому пример. К сожалению, в "журналистскую" демо-версию эта возможность еще не была включена. В полной версии игрок сможет отстреливать монстрам конечности, причем, в зависимости от нанесенных повреждений, будет меняться поведение тварей и их анимации. Система будет распространяться на всех врагов, включая четвероногих.*



НИМ: Честно говоря, появление охотничьего симулятора после FPS было, скажем так, несколько странно. Как появилась идея создания Carnivores?

ИК: *Дело в том, что Chasm не принес ожидаемого результата ввиду ряда стратегических ошибок как с нашей стороны, так и со стороны паблишера. Было решено на время занять другой сегмент рынка. В 1997 году наиболее подходящим для нас во всех отношениях оказался рынок симуляторов охоты.*

НИМ: Как известно, подавляющее число охотничьих симуляторов предлагают игроку отстрел n-го числа оленей. Как же родилась идея заменить оленей на динозавров?

ИК: *Серия Carnivores позиционировалась как action-hunting. Идея заменить оленей динозаврами была продиктована желанием сделать игру не похожей на Deer Hunter ни внешне, ни по геймплею. Во-первых, многие динозавры в игре не так уж безобидны и представляют реальную угрозу для игрока, в отличие от оленей. А во-вторых, такой выбор не привязывал дизайнеров и художников к каким-либо реальным земным локациям.*

НИМ: В Carnivores, особенно в Ice Age, охотник чувствует себя, мягко говоря, не совсем уютно. Вы специально добивались такой атмосферы?

ИК: *О каком уюте может идти речь, когда идешь охотиться на динозавров или саблезубых тигров?*

НИМ: На одной из карт в Carnivores: Ice Age можно найти заброшенную базу, где лежит груда ящиков с логотипами, которые встречались в Chasm: The Rift? Это своеобразное напоминание?

ИК: *На самом деле все проще. Дизайнер, делавший этот уровень, не имея под рукой подходящей текстуры для ящиков, взял временно соответствующую текстуру из Chasm'a. Но поскольку нет ничего более постоянного, чем временное, то она там и осталась.*

НИМ: Теперь бы хотелось поподробнее поговорить о вашем новом проекте "Вивисектор: Существа доктора Моро". Когда началась работа над игрой?

ИК: *Работа началась за несколько месяцев до официального закрытия Duke Nukem: Endangered Species, т.е. где-то с полгода назад. Однако официально игра была анонсирована лишь в конце декабря прошлого года. Тогда же был открыт официальный сайт "Вивисектора" - http://www.vivisector.com.*







НИМ: В "Вивисекторе" планируется игра за трех персонажей. Насколько сильно они будут отличаться друг от друга, будет ли за каждого из них своя, оригинальная кампания?

ИК: *Персонажи отличаются друг от друга только своими способностями. Точнее, набор способностей одинаков, но вот предрасположенность к развитию тех или иных умений у каждого своя. Таким образом, играя за разных персонажей, игрок выбирает разные стратегии прохождения уровней и, соответственно, получает другие ощущения от игры. Набор же миссий будет одинаковым для всех персонажей, хотя начинаться игра будет по-разному, так как у каждого героя своя предыстория попадания на остров.*

НИМ: Скажите, к какой цели вы стремитесь при создании "Вивисектора": безумному экшену в стиле Serious Sam или подробному обдумыванию дальнейших действий, более свойственному тактическим шутерам?

ИК: *Мы стремились создать action-игру, в которую, в первую очередь, будет интересно играть и, надеюсь, не один раз. А сравнивать ее с тем или иным продуктом - это уже удел журналистов. Скажу лишь, что тактическим шутером там и не пахнет.*

НИМ: Меня, честно говоря, поразил уровень искусственного интеллекта животных в тестовой версии "Вивисектора". При этом там были лишь представители так называемых ModBeasts. Не могли бы вы поподробнее рассказать об особенностях существ, принадлежащих к видам Humanimals и OverBrutes?

ИК: *Каждое животное будет по-своему реагировать на действия игрока и прочих персонажей. В зависимости от игровой ситуации и полученных повреждений существа будут использовать соответствующую модель поведения. Приведу небольшую цитату из дизайн-документа относительно AI гиены. Это существо принадлежит к виду Humanimals.*

"...

В случае опасности (стреляют), идти к ближайшему укрытию, вести огонь, присев, лежа. Одновременно стараться перемещаться.

В случае потери оружия (отстрелили, выбили из рук), идти и поднять свое оружие. Если поблизости есть убитое существо с оружием, идти к нему и поднять.

В случае выхода из строя генератора, сбросить его со спины. Если поблизости есть гиена с рабочим генератором, идти к ней и надеть ее модуль.

В случае потери руки с оружием, поднять оружие и вести огонь другой рукой.

В случае потери ноги, перемещаться с помощью свободной руки.

В случае потери обеих ног, перемещаться ползком.

В случае потери обеих рук, самоуничтожение..."

НИМ: В описании "Вивисектора" упоминаются солдаты, обороняющиеся в экспериментальных комплексах. Кем они будут для главного героя: еще одним видом врагов или вынужденными союзниками?

ИК: *В большинстве случаев они используются для более полного раскрытия сюжета игры, т.е. игрок будет наблюдать за их действиями со стороны и таким образом вникать в реальные события, происходящие на острове. При непосредственной встрече с игроком, солдаты будут открывать огонь.*

НИМ: Будут ли в "Вивисекторе" сетевые режимы игры?

ИК: *На данный момент есть только режим single player. Однако мы собираемся включить в полную версию игры режим Cooperative. Насчет deathmatch'а есть сомнения, в основном - из-за времени, выделенного на разработку "Вивисектора".*

НИМ: Когда вы планируете выпустить "Вивисектор"?

ИК: *Ориентировочно, в конце 2002 – начале 2003 года.*

НИМ: *Официальный сайт "Вивисектор: Существа доктора Моро" имеет варианты на двух языках. Скажите, имеются ли в настоящий момент какие-то договоренности насчет издания "Вивисектора" в России? Известен ли уже западный издатель?*

ИК: *В настоящее время ведутся переговоры с издателями.*

НИМ: На сайте "Вивисектора" имеются скетчи, выполненные достаточно известным художником Тимуром Муцаевым. Кроме того, на его личном сайте есть скетчи на тему Chasm: The Rift. Скажите, как долго длится ваше сотрудничество?

ИК: *Довольно долго. Сначала была просто переписка, затем несколько лет он выступал в роли концепт-художника для наших игр. Последние два года он живет в Киеве и является арт-директором Action Forms.*

НИМ: Наверное, этот вопрос вам задавали не один десяток раз. Можно ли в ближайшем будущем ожидать от Action Forms тактический шутер? Этот вопрос невольно возникает после Carnivores и "Вивисектора". Не могли бы вы рассказать о своих планах, игры какого жанра можно ожидать от Action Forms в ближайшем будущем?

ИК: *Не думаю, что мы когда-либо соберемся делать тактический шутер. Дело в том, что основная часть коллектива предпочитает другие жанры в играх. Тем более, что в прятки мы в Carnivores наигрались сполна. Что касается планов на будущее, определенно action игры, мы ведь ACTION Forms.*

НИМ: Спасибо за интересную беседу. Желаем вам дальнейших успехов в работе.

ИК: *Спасибо вам и удачи.*



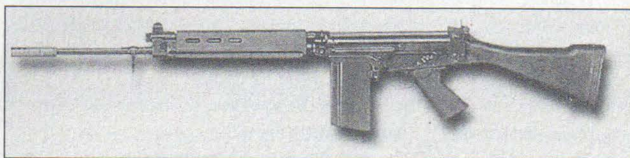




Андрей Щур

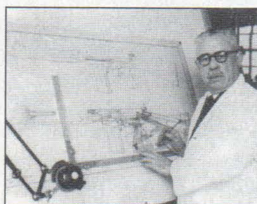
Global Operations

FN FAL



Характеристики FN FAL	
Калибр	7.62x51мм
Емкость магазина, патроны	20
Масса неснаряженного оружия, кг	4,25
Длина оружия, мм	1100
Длина ствола, мм	533
Темп стрельбы, в/мин	650-700
Прицельная дальность, м	600

Автоматическая винтовка FAL (Fusil Automatique Leger - легкое автоматическое ружье) оружейного концерна FN (Fabrique Nationale) по своей распространенности в армиях мира уступает место лишь нашему Калашникову. Вплоть до девяностых годов XX века она стояла на вооружении более чем 70 стран. FN FAL принято называть первой винтовкой классической конструкции послевоенных лет.



Разработки прототипа этого оружия были начаты еще во время второй мировой войны. Проектом руководил талантливый инженер Dieudonne J. Saive, создавший первый вариант будущего FN FAL под названием SAFN (Saive Automatique, FN). Впоследствии конструкция была еще несколько раз пересмотрена (к примеру, были использованы некоторые технические решения винтовки Токарева СВТ-40). Был также изменен калибр - первоначально использовавшийся немецкий патрон "Курц" калибра 7,92 оказался устаревшим, поскольку в то время по настоянию США союзнические ей страны стали переходить на менее мощный патрон 7,62, ставший позднее стандартом НАТО.

В 1953 году новый образец поступил на вооружение бельгийской армии. Мгновенно оценив надежность и неприхотливость механизма, в том же году винтовку берут на вооружение Канада и Австралия. Через год Великобритания также переходит на FN FAL. В этих же странах она начинает производиться по лицензии.

Столь большим успехом FN FAL обязана универсальности своей конструкции, ставшей образцом для большинства последующих винтовок. Высокая точность стрельбы, простота выполнения и надежность основных узлов сделало ее истинным фаворитом на оружейном рынке.

Последующие модификации FN FAL прежде всего коснулись замены тяжелого деревянного приклада более легким складным металлическим, а также некоторых других незначительных изменений (был убран режим полного автоматического огня, при котором контроль над оружием практически невозможен).

Следует, правда, заметить, что при всех своих плюсах во время арабо-израильского конфликта было отмечено, что израильские FN FAL уступают АК-47 арабского производства. Впоследствии, кстати, это повлекло за собой разработку известной израильской штурмовой винтовки GALIL, вобравшей в себя элементы конструкции и бельгийского, и нашего оружия.



Среди игр, в которых можно было увидеть FN FAL, нужно назвать Jagged Alliance 2 и Fallout Tactics, где эта винтовка была оценена по достоинству. А вот шутеры ее до недавнего времени практически не замечали. Только в модификациях вроде Counter-Strike ее и можно было встретить. Кроме того, FN FAL присутствует в Global Operations.

Юрий Пашолок

Counter-Strike

FN P90



Характеристики FN P90	
Калибр, мм	5.7x28мм SS190
Емкость магазина, патроны	50
Масса неснаряженного оружия, кг	2,54
Длина оружия, мм	500
Длина ствола, мм	263
Темп стрельбы	900
Прицельная дальность, м	200

Название P90 расшифровывается как Project-90. Этот пистолет-пулемет, разработанный бельгийской компанией FN, на сегодняшний день является одним из лучших в своем классе. Достаточно сказать, что изделие бельгийских оружейников получило положительные отзывы со стороны знаменитого оружейного конструктора Калашникова.

P90 создавался для вооружения военнослужащих, которые в силу своей специализации не могут носить с собой обычные крупногабаритные автоматы. Таковыми являются, к примеру, танкисты. Поскольку обычная пистолетная пуля неэффективна против бронежилетов, для P90 был разработан новый патрон, обладающий высокой проникающей способностью. Новый патрон обладает такой высокой убойной силой, что способен поражать цели в бронежилетах на расстоянии до двухсот метров.



Р-90 не только выглядит, как оружие будущего, но и обладает целым рядом новейших технологий. Отдельно хочется упомянуть о "системе питания": P90 оборудован съемным двухрядным магазином на 50 патронов, расположенным над стволом, причем пули размещаются поперек ствола. Еще одно оригинальное решение применено в механизме выброса стреляных гильз: они выбрасываются вниз, через специальное отверстие в рукоятке управления огнем. P90 создан по схеме булл-пап, что позволило сделать его компактным при достаточно длинном стволе.

Корпус пистолета-пулемета полностью выполнен из пластмассы, что сделало его легким и ударопрочным. В стандартном варианте P90 оборудован встроенным прицелом с прицельной сеткой в виде буквы Т. Кроме того, имеется возможность устанавливать оптические прицелы.

В настоящее время P90 экспортируется в ряд стран, этими пистолетами-пулеметами вооружены армии Саудовской Аравии, Таиланда и Перу. Учитывая целый ряд достоинств P90, у изделия бельгийских оружейников есть все шансы на успех.

Единственным на сегодняшний день шутером, где есть P90, является Counter-Strike. Надо сказать, что бельгийский пистолет-пулемет достаточно популярен. Прежде всего, конечно же, благодаря большому количеству патронов в магазине и отменной убойной силе. Зачастую P90 оказывается куда более используемым видом оружия, чем даже MP-5. Из новых проектов P90 точно появится в Global Operations.

Негоциант









ренеситесь в 14-ый век и станьте членом
ущественного Ганзейского союза!

вите по принципу: **«Дешево покупай —
рого продавай!»**

помните — Ганза не прощает ошибок!





Часть 1: установка и конфигурирование

Наверняка многие из вас не раз гоняли в замечательную игрушку Counter-Strike. И многим из игравших в нее иногда хотелось что-нибудь переделать на уровне, дополнить, убрать, а то и просто сделать свой собственный. Начиная с этого номера, мы предлагаем вашему вниманию описание работы с Worldcraft – многофункциональным редактором, предназначенным для создания и обработки файлов формата BSP. Файлы такого формата используются в играх, созданных на движках Quake и Half-Life. Таким образом, имея в распоряжении Worldcraft, вы сможете создавать карты для Half-Life, всех его модов, Solder of Fortune и множества других игр.

Для нормальной работы с редактором Вам потребуется как минимум P-II 266, 64 Mb Ram, графический ускоритель (желательно, семейства GeForce 2 или 3), а также установленный Half-Life или Counter Strike версии 1.3.

Установка и настройка

Самое сложное в редакторе – не создание идеальной архитектуры, хитроумное расположение скриптов или соблюдение баланса. На мой взгляд, самое сложное в Worldcraft'е – настройка. Именно этому процессу мы и посвятим первую из цикла статей, посвященных детищу Valve.

Установка проблем вызвать не должна, в отличие от настройки. Итак, собираемся с мыслями, два раза кликаем на ярлык Worldcraft'a, и перед нами открывается... окно настройки. Окно состоит из шести вкладок: Game Configurations, Build Programs, General, 2D Views, 3D Views, Textures.

Первым делом открываем вкладку Game Configurations, сюда необходимо ввести информацию о директориях игры, к которой вы собираетесь делать карты. Сначала выбираем Edit напротив поля Configuration, в появившемся окне нажимаем на add и вводим название. Это название особой роли не играет и ни на что особо не влияет, поэтому можете вводить туда все, что угодно, например, Counter-Strike.

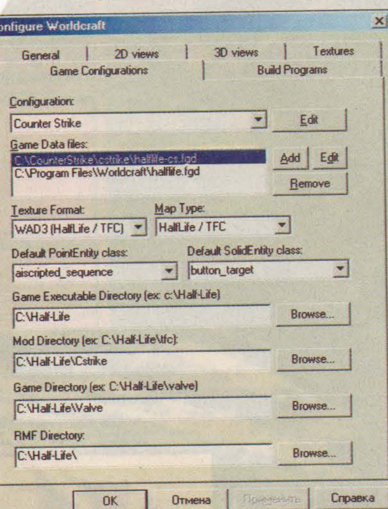
Следующее поле – Game Data Files. Туда необходимо ввести путь к файлам в формате .fgd, которые содержат информацию об активных объектах – entity (о них в следующей статье). Нажимаем add и добавляем файлы. Два файла в формате .fgd (halflife.fgd и halflife-tfc.fgd) лежат в директории, в которую вы установили Worldcraft, halflife-cs.fgd (файл, необходимый для создания карт для CS) лежит в папке, где у вас установлен Counter-Strike.

Дальше идет Game Executable Directory. В этом поле необходимо ввести путь к директории, в которой у вас установлен Half-life (например, C:\Half-life). Жмем browse и указываем путь к директории.

Mod Directory. Сюда необходимо ввести путь к директории, в которой расположен какой-либо мод для Half-Life. Если вы собираетесь делать карты, например, для CS, то указываете путь к папке Cstrike, лежащей в директории игры.

Game Directory. Здесь указываете путь к папке Valve, расположенной в директории игры.

RMF Directory. Путь к папке, в которой по умолчанию будут сохраняться файлы в формате RMF. (Рис 1.)



(Рис 1.) После настройки вкладка Game Configurations должна выглядеть примерно так

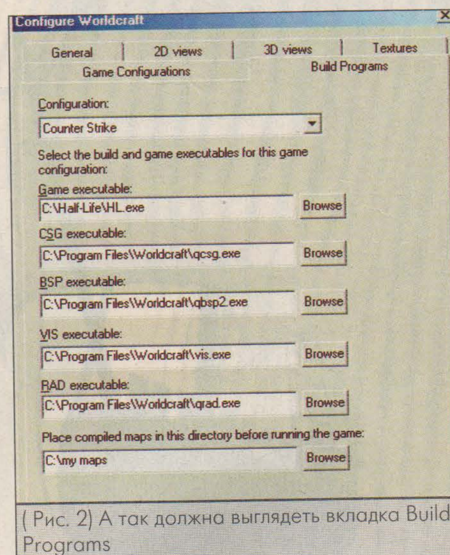
Вкладка Build Programs

В этой вкладке необходимо указать пути к компиляторам и к запускному файлу Half-Life.

Поле Game executable. Здесь необходимо указать путь к запускному файлу Half-Life (или CS). Файл расположен в директории игры. Обычно файл называется HL.exe.

В последующих четырех полях (CSG executable, BSP executable, VIS executable, RAD executable) необходимо указать пути к запускным файлам компиляторов. Компиляторы расположены в директории, куда вы установили Worldcraft. Если вы не пользуетесь альтернативными компиляторами (которые, в основном, уступают своим стандартным "коллегам"), то смело указывайте пути к стандартным программам-компиляторам.

В последней вкладке необходимо указать путь к папке, где будут сохраняться файлы перед компиляцией. После компиляции в этой папке сохраняется не только .bsp файл, но и множество лишних файлов, которые можно смело удалять. (Рис 2.)



(Рис. 2) А так должна выглядеть вкладка Build Programs

Вкладка Textures

Здесь все настраивается просто элементарно.

Сюда необходимо ввести файлы с расширением .WAD, содержащие текстуры. Я бы посоветовал добавить такие WAD'ы, как halflife.wad, xeno.wad, liquids.wad и gfx.wad, а также некоторые WAD'ы, которые расположены в директории ...\cstrike\...

На этом основная настройка заканчивается, вы можете создавать новую карту. Но осталось еще 3 вкладки, которые можно настроить. Именно сейчас этим и займемся. Те настройки, которые я не упоминаю, лучше не трогать, так как можно значительно осложнить себе жизнь, убрав какую-либо нужную галочку.

Вкладка General

Наиболее важным объектом в этой вкладке является счетчик Undo Levels. Этот счетчик отвечает за количество действий, которые вы сможете отменить. Со значением 50, устанавливаемым по умолчанию, разработчики переусердствовали. Это же каким надо быть существом, чтобы вспомнить о какой-либо ошибке только через пятьдесят действий, совершенных после нее. На мой взгляд, оптимальным значением является 5 (и оперативной памяти немного отъедает, и достаточно большое количество действий отменить можно).

Window Setup. Здесь лучше ничего не трогать. Независимая конфигурация окон – вещь на любителя, совмещенный вид гораздо удобней.

Вкладка 2D Views

Эта вкладка отвечает за двухмерные виды (front, left, top), характерные для всех трехмерных редакторов.

Группа Options отвечает за функции управления над двухмерными видами. Я бы посоветовал дополнительно поставить флажки напротив Crosshair Cursor (курсор в виде перекрестия, вещь на любителя, лично мне нравится), Default to 15 degrees rotation (дискретный поворот объектов по 15 градусов, стандартный минимальный угол поворота – 0.5 градуса, что очень мало), Automatic Infinite selection in 2D views (no ENTER) (по умолчанию для выделения объектов требуется дополнительно нажать enter).

Группа Grid отвечает за сетку в двухмерных видах. Стандартная сетка достаточно грамотно сконфигурирозана, поэтому особого смысла изменять что-то в этой группе нет.

Вкладка 3D Views

Последняя вкладка. Здесь вы можете настроить свойства 3D окна. Стандартные установки можно несколько подредактировать.

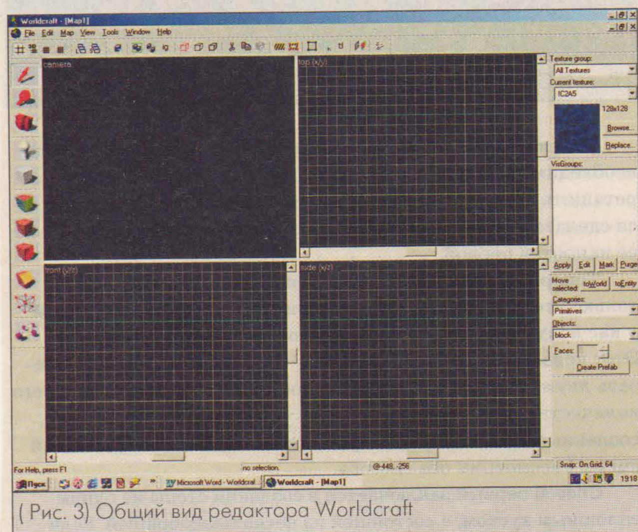
Группа Performance отвечает за качество графической информации, отображаемой в 3D окне. Back clipping plane отвечает за максимальное расстояние, отображаемое в трехмерном виде. Если у вас слабый компьютер, поставьте поменьше; если компьютер у вас неслабый, смело ставьте на максимум (то есть на 10000).

Флажок Filter Textures отвечает за качество текстур, отображаемых в 3D окне. Фильтрованные текстуры отъедают побольше оперативной памяти, но и выглядят намного лучше. Если компьютер у вас достаточно мощный, ставьте, не бойтесь.

На этом мы закончили конфигурирование редактора. В следующей части будет рассказано об интерфейсе и базовых приемах работы.

Часть 2: интерфейс и начало работы

Внешний вид редактора (Рис. 3)


(Рис. 3) Общий вид редактора Worldcraft

Worldcraft 3.3 – вещь достаточно удобная. Вам не придется часами копаться в малопонятных меню (в отличие от других подобных редакторов), чтобы совершить какое-нибудь элементарное действие – здесь все под рукой. Весь интерфейс редактора условно можно разделить на четыре части: панель инструментов (расположена в верхней части окна), панель текстур (расположена справа), панель объектов (расположена слева) и рабочие виды.

Большинству функций редактора соответствуют "горячие клавиши", описание которых будут приводиться по ходу текста.

Самым удобным способом ознакомления с редактором будет создание небольшой карты.

Создание карты

Краткое лирическое отступление. Всем хорош движок Half-Life'а, но, как и все на Земле, он не лишен недостатков. Одним из явных недостатков движка является отсутствие возможности работать с открытой архитектурой. Поэтому уровни на этом движке представляют собой полые параллелепипеды, внутри которых расположена вся архитектура. Звучит громоздко и непонятно, но позже вы поймете, что я имею в виду.

Итак, приступим к созданию карты. Для начала необходимо создать заготовку уровня. Для заготовки мы возьмем куб размером 512х512х512 (длина, ширина, высота). Для того, чтобы создать куб, необходимо нажать на кнопку Block Creation Tool, расположенную на панели объектов, или нажать Shift + B, потом создаем в двухмерных видах проекцию будущего объекта и нажимаем Enter (или, наведя на проекции курсором мыши, нажать правой клавишей и выбрать Create Object). Все, куб создан.

Теперь для просмотра результатов работы в 3D окне необходимо добавить камеру. Для этого надо нажать на кнопку Camera на панели объектов (или Shift + C), потом щелкнуть в окно какой-либо проекции и выбрать вектор обзора камеры. Расположите камеру в Top-виде где-нибудь снаружи куба, при этом вектор обзора направьте приблизительно в центр куба. В окне трехмерной проекции появились контуры только что созданного куба.

Для того чтобы отображались не только контуры, но и грани, а также текстуры объектов, надо нажать на слово camera, расположенное в 3D окне. В появившейся вкладке необходимо выбрать способ отображения графической информации в 3D окне (3D wireframe – показываются только контуры объектов, 3D flat – отображаются грани объектов, 3D textured – отображаются объекты с наложенными на них текстурами).

После того, как вы выберете 3D textured, в 3D окне появится текстурированное изображение созданного вами куба. Для того чтобы продолжить создание уровня, необходимо сделать куб полым внутри. Для этого выбираем куб (кликаем на него в 3D окне или выделяем в видах и жмем ENTER), далее нажимаем в двухмерных видах на проекцию объекта правой клавишей и в контекстном меню нажимаем Hollow. После этого выбираем толщину границ куба; поставьте 16. Куб стал полым внутри.

Несколько слов о навигации

Вы можете перемещаться по уровню, используя трехмерное окно. Для этого необходимо выбрать режим camera (Shift + C), после этого навести указатель мыши на 3D окно. Теперь, зажимая клавиши и двигая мышью, вы можете изменять угол и направление обзора, а также перемещать камеру в трех измерениях. Удерживая левую клавишу мыши, вы изменяете угол обзора; удерживая правую, стрейфитесь; удерживая обе сразу, перемещаетесь назад-вперед.

Звучит немного непривычно, но к такому управлению достаточно быстро привыкаешь.

Приближать и удалять картинку в видах проекций можно с помощью инструмента Magnify. При нажатии на левую клавишу мыши изображение приближается, при нажатии на правую удаляется.

Продолжаем творить

Как вы смогли заметить, куб оклеен какой-то непонятной текстурой, которую неплохо бы сменить. Для оформления уровня неплохо подойдет текстура скалы (например, –3out_rk3 или –3out_rk4). Для того чтобы сменить наложенную на объект текстуру, сначала необходимо через Texture Browser выбрать активную текстуру. Для этого нажимаем кнопку Browse на панели текстур.

В появившемся окне нужно выбрать текстуру, которая станет активной. Поиск нужной текстуры может выполнять-

ся не только визуально, но и при помощи фильтра. Если вы знаете название текстуры и хотите по-быстрому эту текстуру отыскать, просто напечатайте несколько первых букв названия текстуры и в окне броузера появятся все текстуры, содержащие данное сочетание букв в названии.

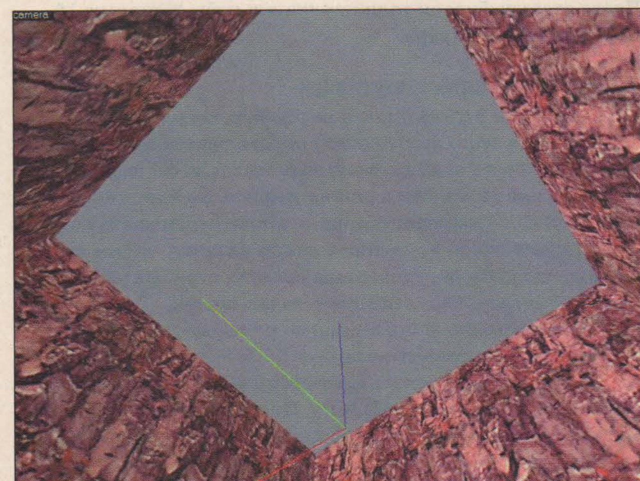
Для начала наберите в поле фильтра "-3out_rk3" и дважды щелкните на этой текстуре в окне броузера. Текстура скалы стала активной. Чтобы наложить активную текстуру на объект, необходимо сначала этот объект выделить. Щелкните на куб в 3D окне или в окнах проекций для того, чтобы выделить объект. После этого на панели объектов нажмите на кнопку Apply Current Textures. Теперь на стены наложена текстура скалы. (Рис. 4)



(Рис. 4) Примерно так должен выглядеть куб, на который наложена текстура скалы

Теперь неплохо бы наложить текстуру неба на верхнюю грань куба. Для этого выберем активной текстуру неба. Печатаем в поле Filter Texture Browser'a слово sky. Все, выбираем в окне броузера текстуру неба.

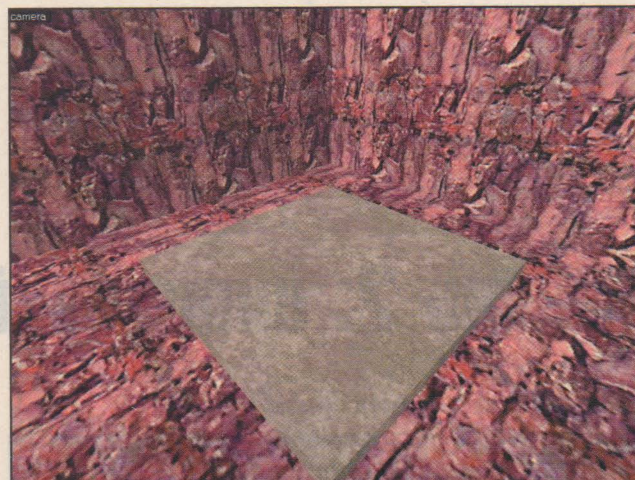
Для того чтобы наложить текстуру не на весь объект целиком, а на грань, принадлежащую этому объекту, предназначена функция Toggle Texture Applications (Shift + a). Нажимаем на соответствующую кнопку, которая расположена на панели объектов: появилось окно и курсор видоизменился. В 3D окне наводим курсором на верхнюю грань куба и кликаем по ней правой клавишей. Теперь на верхнюю грань куба наложена текстура неба. (Рис. 5)



(Рис. 5) А примерно так выглядит уровень после наложения на верхнюю грань куба текстуры неба

На этом заготовка уровня завершена. Приступим к созданию внутренней архитектуры. Для пущего удобства работы можно уменьшить размер сетки. По умолчанию размер клетки равен 64 единицы (текущий размер минимальной клетки указывается в правом нижнем углу экрана напротив надписи Snap On grid). Такой размер достаточно велик, поэтому мы уменьшим его до 16 единиц. Для этого на главной панели найдите кнопку Smaller Grid и нажмите на нее два раза. Размер сетки уменьшился.

Теперь создадим какой-нибудь домик в центре уровня. Для начала создадим основание дома размером 256x256x16 и разместим его где-нибудь в центре карты. Сделаем активной текстуру CRETE1_WALL01 и при помощи Block Tool создадим основание. Теперь поставим стены. Для стен неплохо подходит текстура -2Fifties_W06. Стандартная высота стены - 128 единиц, но Вы можете и поэкспериментировать. (Рис. 6)

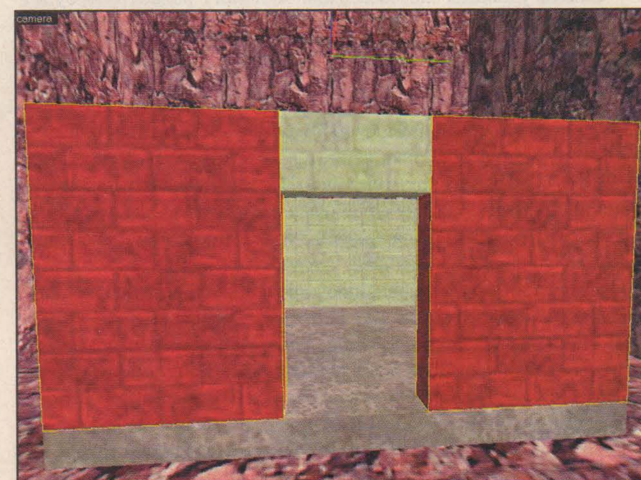


(Рис. 6) Основание дома

Объекты в редакторе можно копировать. Для этого объект необходимо выделить, а потом, с зажатой клавишей Shift, перетащить его в другое место, т.е. вместо 4-ех стен нам придется сделать всего две. Скопируйте созданную стену и поставьте ее напротив первой.

Теперь создаем третью стену, перпендикулярную двум только что созданным, а после копируем и ее. Таким образом у нас получился своеобразный загон, без окон и без дверей. Этот недостаток нужно исправить. Окна и двери можно вырезать двумя способами: первый - составлять стены из большего количества брашей (браш = brash - геометрический объект, созданный в редакторе); второй - воспользоваться функцией curve. Рассмотрим оба способа.

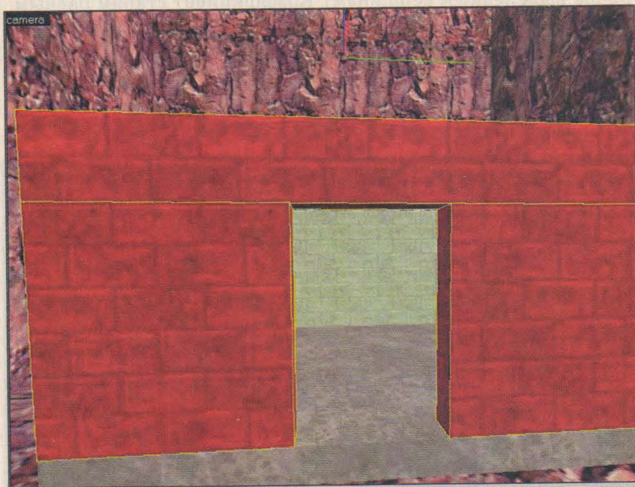
Способ первый заключается в создании стены не одним сплошным куском, а состоящей из нескольких брашей. Если в стене из отверстий будет только дверь, то тогда можно обойтись тремя брашами, если будет еще пара окон и хитрая бойница, то придется создавать с десяток брашей. Причем с каждым новым отверстием придется прибавлять по 2-3 новых браша. Несмотря на все свои недостатки, этот способ считается наиболее удобным при компиляции уровня, что немаловажно. Итак, укорачиваем какую-нибудь стену примерно наполовину, рядом создаем такую же. Расстояние между стенами оставляем примерно в 64 единицы. Теперь между этими стенами создаем еще один браш. Он нужен для корректирования высоты двери. Высоту пролета делаем в 96 единиц. Дверь создана. (Рис. 7)



(Рис. 7) Создание двери с методом компоновки нескольких брашей

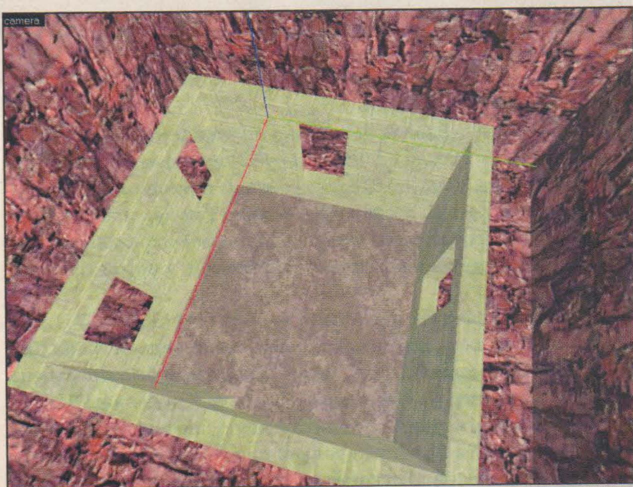
Второй способ заключается в создании отверстий с помощью функции curve. Для того, чтобы в одном браше создать отверстие, необходимо создать второй браш, размеры которого будут идентичны размерам отверстия. Например, дверь в предыдущем примере получилась размером 64x96x16. Создаем браш размером 64x96x16 (тип текстуры, натянутой на браш, значение не имеет, все равно этот браш придется удалять), располагаем его в том месте, где у нас должна быть дверь, после этого щелкаем на браше правой клавишей и выбираем функцию curve. После этого браш, с помощью которого было создано отверстие, нужно удалить.

Хотя данный способ создания отверстий и проще, чем способ компоновки, но за все приходится платить. При компиляции браши, при создании которых была использована функция curve, нередко вообще исчезают с карты и значительно замедляют компиляцию уровня. Я бы посоветовал не злоупотреблять curv'ами и создавать отверстия, компонуя браши. (Рис. 8)



(Рис. 8) Создание отверстий с помощью функции curve

Теперь создадим еще пару окон в оставшихся стенах. Делается это так же, как и создание дверей. Сделайте окна размером 48x80. (Рис. 9)



(Рис. 9) Дом с вырезанными окнами

Создание простейших геометрических объектов

Worldcraft позволяет создавать браши не только в виде параллелограммов, но и в виде других фигур. После нажатия кнопки Block tool на главной панели, становится активной панель выбора примитивов, которая расположена под панелью текстур. Вкладка Categories позволяет выбирать тип объектов, которые будут добавляться к уровню. Можно добавлять не только примитивы, но и готовые игровые объекты (компьютеры, кресла, столы и т.д.). Злоупотреблять добавлением готовых объектов тоже не стоит. Хотя они и сделаны на достаточно высоком уровне, обилие заготовок очень портит впечатление от уровня. Все объекты лучше создавать самому.

Если в поле Categories выбрано значение Primitives, то после нажатия на вкладку Objects появляются 5 значений: block – прямоугольный параллелепипед, wedge – клин, cylinder – цилиндр, spike – конус и arch – арка. У конуса и цилиндра можно выбирать количество сторон, вписывая нужное значение в поле faces (значение не может превышать 32 единицы).

Для разнообразия на уровне создадим несколько бочек с текстурой Barrel3. Выбираем Cylinder, количество сторон ставим на 8 и создаем в двухмерных видах параллелограмм размером 48x48x64, после чего щелкаем на него правой клавишей и жмем Create Object. Бочка создана, но, вероятнее всего, текстура на нее наложилась неправильно. Как это исправить?

Корректировка наложения текстур

Обычно на только что созданных объектах текстура накладывается криво, но это можно исправить. Для того чтобы правильно наложить текстуру, придется воспользоваться инструментом Toggle Texture Application (Shift + A). Выделите бочку, щелкнув на нее, а потом нажмите на кнопку Toggle Texture Applications, расположенную на панели объектов. В появившемся окне нужно исправить несколько значений, но сначала разберемся в значении всех кнопок в этом окне.

Кнопки Scale X и Scale Y отвечают за коэффициент размера текстуры по ширине и высоте соответственно. Стандартный коэффициент – 1.0, при таком коэффициенте текстура не изменяется (при коэффициенте 2.0 текстура становится в 2 раза больше).

Кнопки Shift X и Shift Y отвечают за горизонтальное и вертикальное смещение текстур на объектах. Стандартное значение равно нулю.

Кнопка rotation отвечает за поворот текстуры на объекте. Стандартное значение равно нулю.

Кнопки Justify отвечают за положение текстур на объекте.

Флажки Align отвечает за точку, относительно которой накладывается текстуры. World – относительно нулевой координаты, Face – относительно осей выделенной плоскости.

Для того чтобы выровнять текстуры на гранях бочки, выделите всю бочку целиком и нажимаете на кнопку Fit, расположенную в группе align. Теперь текстуры на бочке выровнены. Скопируйте бочку еще пару раз и поставьте где-нибудь рядом. (Рис. 10)



(Рис. 10) А вот так выглядят объекты после коррекции текстур

Вставка готовых объектов

В другом углу у нас будет склад ящиков. Для того чтобы вставить модели готовых ящиков, выбираете Crates в поле Categories (напоминаю, для того, чтобы панель выбора примитивов стала активной, необходимо задействовать Block Tool), а в поле objects выбираете тип ящика, который хотите вставить. Для начала вставим пару 32^3 weak crate. Для этого в поле objects выбираем соответствующую надпись, а после нажимаем на кнопку Insert Original Prefab. Ящик появляется на координатной сетке, ставим его на нужное место.

Можете создать нагромождение ящиков в каком-нибудь углу. (Рис. 11 смотрите на сдедующей странице)



(Рис. 11) Красивая картина. "Полный завал" называется

Еще один способ коррекции текстур

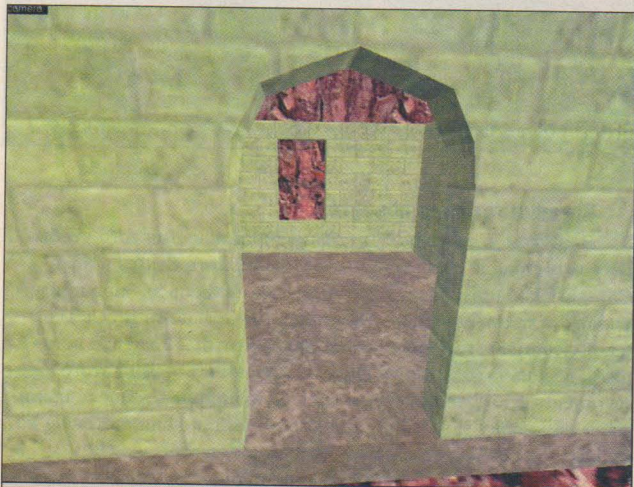
Существует еще один способ коррекции текстур, который немного проще, чем ручная настройка. Сначала необходимо найти такое положение объекта, чтобы текстуры на нем были наложены правильно. Выполняется это действие перемещением объекта в двухмерных видах, а после нажимается на кнопку, которая фиксирует текстуры на объектах. Кнопка расположена на главной панели, она называется Texture Lock (на ней нарисованы две буковки, "TL"); после этого перемещаем объект на то место, где он должен располагаться: текстуры теперь не собьются и объект будет выглядеть как надо. После перемещения объекта на нужное место кнопку Texture Lock можно отжать.

Создаем арку над дверью

Теперь создадим над дверью арку. Для этого в поле Categories выбираем Primitives, а в поле Object жмем arch. С помощью Block Tool создаем браш (желательно, в виде куба). Теперь нажимаем на нем правой клавишей и жмем create object. Появляется меню create arch. В нем лучше ничего не менять. Жмите create, арка появится на карте. Только вот незадача: лежит она в неправильной плоскости, необходимо ее развернуть.

Для того чтобы развернуть объект, нужно выбрать Selection Tool (Shift + S), после этого щелкнуть на объект для выбора и щелкнуть еще раз. Маркеры по углам объекта видоизменятся. Теперь с помощью этих самых маркеров можно поворачивать объекты. Еще раз кликнув на объект, вы можете наклонять его.

Теперь разворачиваете арку на необходимый угол (текущий угол поворота объекта отображается в правом нижнем углу) и размещаете ее в дверном пролете, после этого нажимаете Curve. Все. Арка готова. Теперь вход – не просто прямоугольник, а грамотно оформленная арка. (Рис. 12)



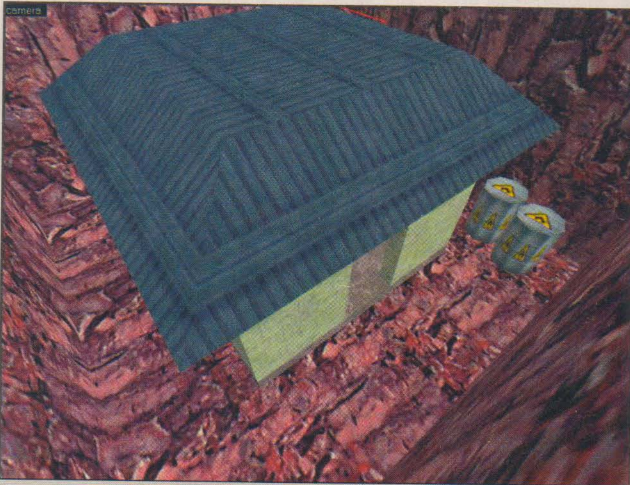
(Рис. 12) Арка над дверью. Выглядит лучше, чем просто прямоугольник

Теперь делаем крышу

Для начала неплохо было бы сделать потолок. Скопируем пол и поменяем его текстуру на CRETE3_WALL01B. Это будет заготовкой для потолка. Теперь сделаем грамотную наклонную крышу. Для начала сделаем активной текстуру OUT_ROOF1, теперь создаем достаточно большой браш (размером 312x312x48).

Необходимо выделить четыре верхние вершины. Для этого нужно воспользоваться Vertex Tool (Shift + V). Выделив браш крыши, нажимаете на кнопку Vertex Tool, расположенную на панели объектов. Теперь выделяем четыре верхних вершины (с зажатой ctrl для массового выделения). После того, как вершины будут выделены, нажимаете Alt + E, появляется окно Scale. В этом окне необходимо ввести коэффициент, на который сблизятся или удалятся вершины (в видах проекций окружностью обозначена точка, относительно которой будут смещаться вершины, по умолчанию эта точка симметрична выделенным вершинам). Коэффициент ставим равным 0,600, после этого нажимаем ENTER или щелкаем вне Scale-окна. Получилась очень приятная наклонная крыша.

Если хотите, с помощью Apply Texture Application Tool можете подправить текстуры. (Рис. 13)



(Рис. 13) Наклонная крыша. Почти настоящая...

Преображаем уровень

Неплохо бы добавить несколько мелких деталей для разнообразия. Для начала сделаем пару весьма камперских насестов где-нибудь повыше. Просто создаем прямоугольные браши и располагаем их достаточно высоко. Так как прямоугольные выступы выглядят не очень реально, мы их немного преобразим, добавив еще несколько плоскостей, а потом сгладим их.

Выделяем выступ, нажимаем Vertex Tool (Shift + V), после этого выделяем две средние вершины передней грани. После этого нажимаем Ctrl + F. Через 2 вершины был проведен отрезок, разделяющий переднюю грань на 2 половины. Подобным образом можно разделить любую плоскость. Выделяем центральную вершину передней плоскости и перетягиваем ее в горизонтальной плоскости на несколько единиц вперед. Получился очень даже неплохой насест.

Вставим стекла в окна. Для этого желательно уменьшить размер сетки до 4 единиц. Теперь создаем плоские браши в пролетах окон. На браши натягиваем любую текстуру из группы glass (в поле filter в броузере текстур набираем "glass"). Вставляем в каждый пролет по стеклу.

Вставка Entity

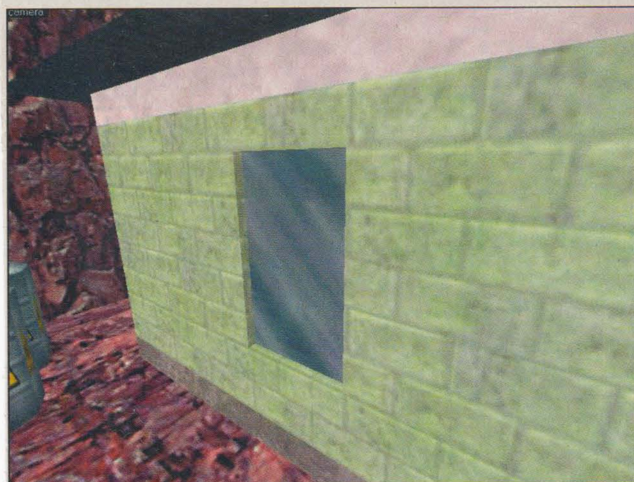
Entity – особые объекты, которые придают брашам определенные свойства или могут вставляться сами по себе. Entity разделяются на две группы: point entity (самостоятельные объекты, которые могут вставляются не только через окна проекций, но и через трехмерный вид; к таким объектам относятся, например, точки старта, источники света, разбросанное оружие и предметы) и solid entity (эти объекты преобразованы из брашей; к ним относятся стекла, двери, вода и т.д.).

Сделаем так, чтобы стекла после компиляции уровня были полупрозрачными и имели способность разбиваться. Для этого необходимо использовать инструмент Entity Tool (Shift + E). Сначала выделяем окно, которое хотите сделать полупрозрачным и разбиваемым, потом нажимаем на кнопку Entity tool, которая расположена на панели объектов. Панель выбора архитектуры сменяется на панель выбора entity. На этой панели нажимаем кнопку to entity, после чего появляется окно добавления новых свойств уже существующим брашам.

В поле Class появившегося окна выбираем func_breakable, это означает, что объект можно будет разбить. Далее идет вкладка с атрибутами. В поле strength нужно ввести количество очков повреждения, которые способен будет выдержать объект перед тем, как будет разрушен. Так как стекло – вещь хрупкая, поставьте в этом окне “1” (если хотите изменить, помните, что выстрел из АК-47 в CS снимает приблизительно 50 единиц за выстрел, пистолеты 20-30 единиц за выстрел). Material type (тип материала) поставьте glass. Gibs Direction – направление разлета осколков - ставьте Random. Delay Before Fire – количество времени в миллисекундах, которое пройдет после окончания количества хитпоинтов объекта и перед его разрушением. Gib Model – модель осколков; если в это поле ничего не вводить, будет использоваться стандартная модель. Spawn on Brake – предмет, остающийся на месте разрушенного объекта. Explode Magnitude – сила взрыва, происходящего после разрушения объекта (обычно этот параметр используется для создания бочек с горючим, ящиков со взрывчаткой и прочих взрывоопасных объектов); если поставить 0, взрыва после разрушения объекта не будет. Render FX – эффекты, используемые при рендеринге (данный параметр, в основном, нужен для источников освещения, он позволяет создавать эффект стробоскопа и других подобных вещей). Render mode отвечает за обработку объекта; так как мы собираемся создавать стекло, поставьте Texture. FX Amount – степень прозрачности текстуры, наложенной на объект, в нашем случае лучше ставить 85 – 90. FX Color – дополнительный цвет, используемый при рендеринге объектов (например, если поставить 0000ff, то после того, как стекло будет разбито, осколки в полете будут подсвечиваться синим цветом). Minimum Light Level – минимальный уровень освещенности, при котором объект будет обрабатываться, если здесь ничего не ставить, то объект будет обрабатываться всегда.

Необходимо повторить процедуру с добавлением Entity на каждое оставшееся окно, хотя можно было бы сначала создать одно стекло с нужными свойствами, а потом скопировать его несколько раз и вставить в каждое окно.

После того, как вы вставите окна, дом значительно преобразится. (Рис. 14)



(Рис. 14) В 3D окне стекла выглядят неказисто, но в игре они будут выглядеть гораздо лучше

В следующей части мы познакомимся с другими entity, научимся добавлять двери, создавать воду, а также откомпилируем уровень. А пока... Творите на здоровье.

Пошаговая тактика по-русски

Издатель	"1С", Fishtank Interactive http://games.1c.ru, http://www.fishtankgames.de
Разработчик	Nival Interactive http://www.nival.ru
Жанр	Turn-based Tactic + RPG
Дата выхода	Не объявлена
Сайт игры	http://www.nival.ru/rus/s2_info.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2472.html
Смотри на диске 	Скриншоты

A man can always fight...
but sometimes there are other ways.
Louis L'amour. The Lonesome Gods

15 марта 2002 года, 13:30 по московскому времени, офис Nival Interactive.

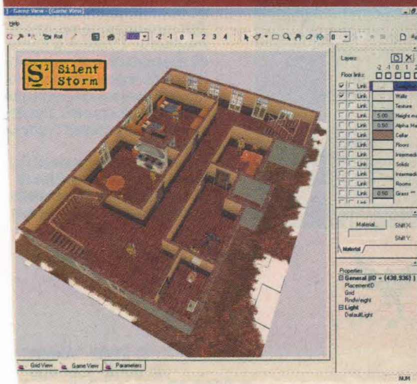
Присутствуют разработчики: Дмитрий Захаров - руководитель проекта Silent Storm, Павел Епишин - главный геймдизайнер, Александр Мишулин - геймдизайнер.

Сначала мы пьем кофе в комнатушке для ведения переговоров, а так как я больше задаю вопросов, то мой кофе к моменту завершения предварительной беседы успевает остыть окончательно. Вопросов много, за время своей пятилетней истории Nival еще не выпустил ни одной "никакой" игры, а тут уже обросла впечатляющим "мясом" целая походовая тактика с ролевым уклоном.

Подготовка

О предыстории приключений нашего героя мы догадаться еще можем, а вот на перипетии сюжетной линии наложено строгое табу, с чем нам и пришлось смириться. Несмотря на то, что игра развивается на фоне ведения боевых действий во второй мировой войне (1943 год), здесь не будет никакой политики. Просто действия диверсионной группы, выступающей на стороне союзников или же немцев.

Сначала, как и положено в ролевой игрушке, - генерация персонажа. Подбор трехмерной физиономии с помощью возможности перебора частей лица. Классические статистики: сила, ловкость и интеллект. На все про все выделяется пул из 20 поинтов. Как их разбросать по статсам - решает игрок. На основе полученной комбинации автоматически просчитывается девятка основных умений персонажа, к которым относятся:



- стрельба одиночными;
- стрельба очередями (интересный момент: первая пуля при этом просчитывается в соответствии с умением стрелять одиночными);
- снайперская стрельба (прокачанный снайпер сможет убивать противников одним выстрелом).
- метание (ножей и гранат);
- скрытность - умение скрытно перемещаться и прятаться;
- обнаружение (в противовес предыдущему скиллу);
- ближний бой (нанесение ударов руками/ногами/ножами/саперной лопаткой из всех положений);
- медицина (полевая медицина);
- инженерия (имеется возможность работы с предметами вне миссий. Во время нахождения на задании применение этого навыка связано с минированием/разминированием и обезвреживанием ловушек, починкой оружия).

В игре предусмотрены 6 возможных мест прицеливания/попадания - голова, тело, две руки и две ноги. У каждого персонажа есть определенное количество поинтов здоровья, которое может существенно подорвать возможность получения критических повреждений (разной степени тяжести); Наносить критические попадания способен любой выстрел, а не только снайперский, равно как и любой выстрел может быть "прицельным", то есть направляться в одну из 6 хит-локаций.



Начальные показатели скиллов персонажа просчитываются на основе его исходных статистик. В дальнейшем по мере юзания скиллов, персонаж их осваивает, что приводит к повышению соответствующих числовых показателей. По мере накопления мастерства количество переходит в качество - персонаж получает следующий уровень. В этот момент у игрока появляется возможность выбрать для него какой-нибудь перк, которых в игре предусмотрено порядка пяти десятков. При этом все они носят одноразовый характер. Получив перк "продвинутая медицина", в дальнейшем невозможно будет получить еще более мощную "супер-пупер", "академическую", "тайскую" и прочие ее модификации. В качестве примеров возможных перков нам привели следующие:

- готовность к бою с первого раунда схватки (обычным бойцам требуется оп-



ределенное привыкание к боевой ситуации: в самом начале боя они хуже целятся и не шибко метко стреляют);
- повышенная ловкость;
- отмена временного снижения боевых качеств (меткости) персонажа, связанного с его перемещением во время хода.

Процесс

Свежесгенеренный персонаж попадает в базовый лагерь, где ему, как командиру диверсионной группы, ставят некую задачу. Исходя из нее, он должен из доступных бойцов сформировать группу, в которую войдут пятеро человек плюс он сам.

Для каждой из кампаний предусмотрено свыше 20 бойцов разных национальностей, набор которых соответствует типу кампании. Например, союзники смогут воспользоваться услугами русских персонажей (которых будет аж трое, среди них - девушка), а играя за немецкую сторону, можно будет привлечь румына (итальянца и даже японца). Предусмотрена профессиональная специализация народа по следующим шести направлениям: солдат, снайпер, гренадер, разведчик, медик и инженер.

Экипировать подчиненных можно находящимся на базе снаряжением, оружием и боеприпасами. Здесь же можно провести силами доступных спецов-инженеров апгрейд стволов. Все, что группа притащит на себе из очередного похода - сохраняется на базе. Грузоподъемность персонажей рассчитывается в зависимости от показателя силы.

Ожидается наличие трех уровней сложности. Как они будут называться, окончательно еще не решено, да и не очень-то важно. Пока предполагается, что на самом тяжелом уровне игрок сможет самостоятельно делать сейвы только на базе, а в миссии каждое действие игрока будет сохраняться автоматически.

Оружия будет много. Очень много. Свыше семи десятков разновидностей, включая мелкосерийные и экспериментальные образцы.

Итак, определились с личным составом, раздали указания оставшимся, экипировались, попрыгали и отправляемся на глобальную карту игры. На ней отмечены доступные для посещения места, в которых группа попадает на карты более мелкого масштаба - т.н. Chapter Maps.

Вот мы и добрались до англоязычных терминов. А что прикажете делать, если они лучше подходят для описания ситуации? Тем более что игра с самого начала создается в расчете на интернационального потребителя. Обсуждать особенности изданий для различных стран рановато, пока мы только запримелили, что в игре отсутствует кровь, разлетающиеся мозги и выпадающие внутренности. Но я отвлекся.

Группа уже находится на "чаптер мапе", которую можно сравнить с крупномасштабной топографической картой с нанесенными особенностями местного рельефа, зданиями, дорогами и пр. Есть и объект, связанный с выполнением целевой миссии. Но до него нужно еще добраться по территории, на которой группу подкарауливают разного рода Random Encounters, случайные встречи по-нашему. Пойдете кратчайшей дорогой через ближайший перекресток - с большой вероятностью напоретесь на патруль противника. Оно вам надо? А может, и так, почему бы и не пораскачивать подчиненных? Вопрос тонкий, засады лучше устраивать, а не попадать в них.

Что приятно, карты случайных переделок генерятся движком. Это значит, что он перетасовывает подходящие для данного места элементы в соответствии с прописанным алгоритмом, после чего сшивает из них уникальную, логичную и естественную комбинацию. Иллюстрируя эту фишку, нам тут же продемонстрировали несколько на ходу сгенеренных перекрестков с грузовиком. Причем в последнем варианте в кузове оказался огромный ящик, которого ранее не было.

Добравшись до целевой локации, группа приступает к выполнению задания. В походовый режим игра переходит при встрече с противником. Дальше все привязано к экшен-поинтам персонажей, сообразительности AI, характеристикам материалов, из которых состоят окружающие предметы и т.д.

Здесь все начинает сильно напоминать Jagged Alliance. Мы - их, они - нас. Кто умнее, изобретательнее, хитрее, предусмотрительнее...

Правильно, все равно победим мы. После чего можно будет собрать трофеи. Задерживаться на карте, впрочем, не рекомендуется. Подкрепление может прибыть и после выполнения задания.

Графика и звук

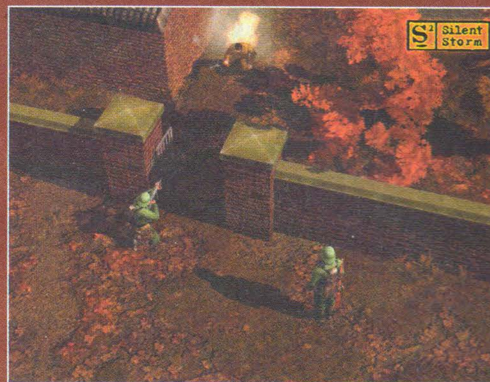
В процессе достижения виктории можно ровнять с землей многоэтажные здания и разносить внутренности подвалов. Такого еще не было. Все стекла и зеркала вполне реалистично отражают окружающую среду и звякают при падении или разрушении. Стены состоят из конкретных кирпичей. Взорвите стену - и вот они, торчат из того, что от стены осталось. Станковый пулемет очередью прошивает кирпичи и разносит стеклянное окно, из которого сыплются на землю осколки. Взорвавшаяся граната (с усиленными параметрами, для удобства демонстрации эффектов) оставляет в полу помещения дыру, сквозь которую уже на следующем ходу противник попытается пристрелить нашего бойца.

Просчитываются правильные тени: если на окне решетка, то и на полу прорисуется решетчатая тень.

Деревья больше не состоят из стволов. Есть ветки, есть листья, которые колышутся с учетом направления ветра. Примятая телом разведчика трава выпрямляется.

Наблюдали также эффекты дымки-тумана, но, скорее всего, не окончательный вариант.

Сначала я посылаю бойца на капот грузовичка, оттуда он лезет на крышу, стреляет по противнику, сам ловит ответную очередь в широкую грудь, и его обмякшее тело сползает по крыше кабины в кузов. Если бы рядом с ним взорвалась граната, то всплывающие показатели нанесенного вреда продемонстрировали бы попадание каждого осколка. Если бы телу было за что зацепиться на кабине грузовика, оно бы зацепилось, да так и повисло.





Любого раненного во время миссии может поставить на ноги медик, подлатав даже критические повреждения-увечья.

Само собой, имеется возможность масштабирования и вращения карты, которые по размерам не уступают тому, что мы видели в JA2.

О звуках, наверно, говорить рано. Хотя все виденное в действии оружие тявкало вполне правдоподобно. Обещано также, что все реплики будут озвучены.

А также

Разработчики прикидывают, что на прохождение целевых миссий игроку потребуется 1.5 - 2 часа, в зависимости от уровня сложности. Рэндомные ивенты займут минут сорок. К игре будет прилагаться редактор, позволяющий клепать не то что миссии - кампании. А если руки стоят таким образом, что смогут с помощью пакета Maya выделать новые наборы элементов, то хоть конверсию под Star Wars делайте.

О системных требованиях. Продемонстрированная нам версия вполне хорошо себя чувствовала на PIII 800. Ожидается, что в одном кадре вполне сможет находиться порядка 70 тысяч полигонов.

И еще одна немаловажная особенность игры. В составе команды разработчиков присутствует Шон Линг (Shaun Lyng), с работой которого хорошо знакомы все любители игрушек подобного рода. Именно ему хватило фантазии на биографии персонажей и диалоги Jagged Alliance 2.

Вам все понятно?

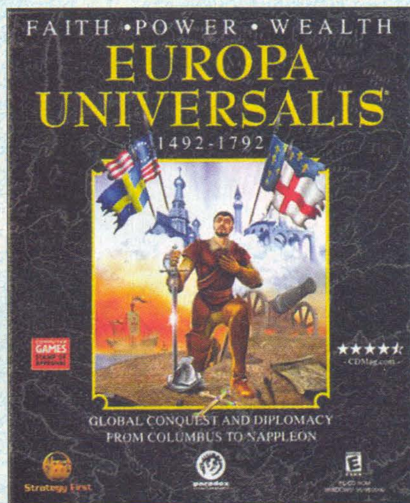
Михаил Рахаев
Игорь Бойко

Так что передать, мой король?

(краткий отчет о встрече с официальными и полномочными послами шведского игростроения в России)

Москва, 2 марта, 17 ч. 30 мин., офис Snowball'a.

На наши вопросы отвечают представители шведской компании Paradox Entertainment, известной нашим читателям, прежде всего, по нашумевшей стратегии **Europa Universalis**. Наши собеседники: директор компании и продюсер проекта "Вальгалла" Тео Бергквист, продюсер "Европы" Фредрик Мальмберг и глава Snowball'a Сергей Климов в качестве гостеприимного хозяина.



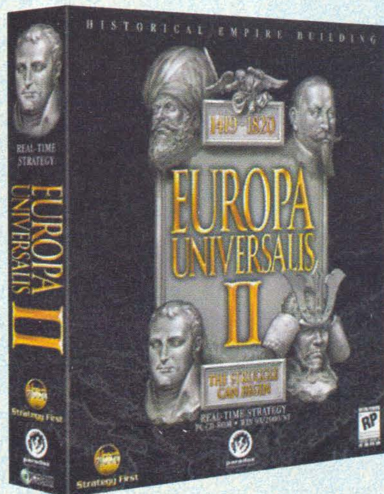
Как принято в лучших европейских домах, разговор начался с обсуждения метеорологической обстановки за окнами.

НИМ: Как вам наша погода? (А надо сказать, погода в тот день была прескверная. Пасмурно и сыро; мокрый снег с неба и грязные лужи под ногами...)

Paradox: *В Стокгольме сейчас точно так же. Так что мы тут, как дома. А вам такая погода нравится?*

НИМ: Деваться некуда – привыкли...

Слово за слово, познакомились, разговорились – подошли и к игровым делам. Но, прежде чем задавать накопившиеся вопросы, мы сами поведали шведским гостям об уникальной судьбе "Европы" в нашем журнале. Как вы помните, первый обзор "Европы" был коротким и уничтожающим. Рейтинг – 5,1 (№4'2001). Но вскоре многие авторы и редакторы прониклись духом не слишком богато оформленной, но чрезвычайно умной и новаторской игры. Прониклись и буквально взбунтовались – подавай им статью-опровержение и все тут! Новый, второй обзор имел уже рейтинг 7,8 (№5'2001). Раритетный случай. Бывало, конечно, что намеренно делались двойные и даже тройные обзоры для игр типа Operation Flashpoint или System Shock 2. Но так, как с "Европой", – такое было впервые... Об этом мы и рассказали. И для разминки, естественно, подарили гостям прошлогодний апрельский номер с "давительной" рецензией. Затем, дабы не слишком долго расстраивать хороших людей, достали журнал с "опровергающим обзором" и совсем недавний, январский номер, где Иван Жилин (настоящий фанат "Европы") щедрой рукой отмерил восемь целых и восемь десятых балла для Europa Universalis 2. Увидев столь высокий рейтинг, Тео Бергквист облегченно произнес "much better". Мы с ним согласились.



НИМ: Что ж, теперь расскажите и вы нам что-нибудь. Ну, например, о том, как образовалась ваша компания.

Paradox: *Это было совсем недавно. Приблизительно два года назад мы стали самостоятельным подразделением компании, которая называлась Target Games.*

НИМ: И сразу же после образования занялись "Европой"?

Paradox: *"Европой" мы занялись гораздо раньше, еще в 1997-м году. Под маркой Paradox Entertainment мы фактически уже доделывали проект.*

НИМ: У вас были сложности с тем, чтобы доказать боссам жизнеспособность умной, но, так скажем, некрасивой "Европы"? Ведь не секрет, что нынче более модны расфранченные пустышки.

Paradox: *Знаете, с боссами не было сложностей. Боссы, собственно, сами и двигали идею. Это ведь они откопали где-то настольную "Европу". Будучи страшными фанатами разных настольных игр, они как-то в одной поездке купили ее. Просто так, из интереса. И, откровенно сказать, первое впечатление было негативным. Громоздкая, непонятная, неинтересная... При других обстоятельствах о "Европе" можно было бы забыть. Но случилось так, что в поезде по дороге домой игра все-таки чем-то зацепила боссов. Так бывает. Они вдруг разглядели в этой ужасной на первый взгляд настолке шикарную основу для компьютерной стратегии. Вскоре мы купили права на игру и приступили к работе. И не ошиблись.*

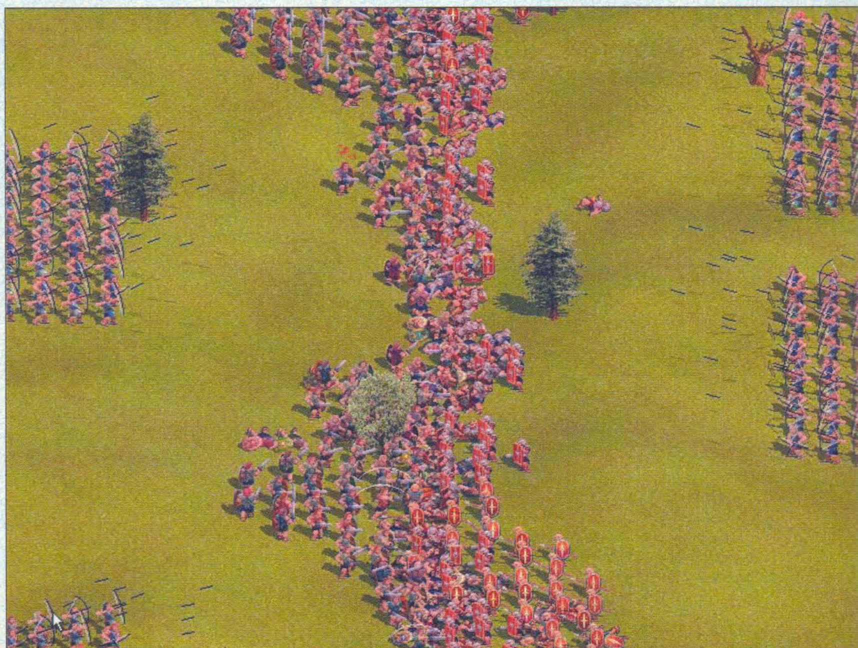
Что же касается определения "умная, но некрасивая"... А ведь "Европа" доказала, что людям нужны еще такие вот умные стратегии! Графика, в свою очередь, тоже важна – вряд ли кто-нибудь будет это отрицать. И мы, благодаря шишкам, набитым с "Европой", вполне это осознаем. Важно соблюсти баланс.

НИМ: Хорошо, что вспомнили о шишках. А какой еще полезный опыт дала вам "Европа"?

Paradox: *Какой опыт может дать первый большой проект... Он научил нас делать игры! Кроме того, после "Европы" осталась огромная программная библиотека, которая сильно помогала нам в дальнейших проектах. И, наконец, данный проект дал нам уверенность в своих силах и репутацию!*

НИМ: Чисто фанатский вопрос. Давайте мы назовем три наиболее понравившихся нам "фишки" игры, а вы приведете свою версию. Наша версия: 1) грамотный подсчет не боевых потерь армий (климат, снабжение и так далее); 2) религия; 3) исторически грамотный механизм территориальных захватов (вообще, кажется, примененный в играх впервые).

Paradox: *Наша версия такова. 1) Можно играть за любую нацию. Люди по всему миру, даже в самых маленьких странах, могут вести к победе "своих" – и это*







классно! 2) Исторически достоверная расстановка сил и система событий, которые делают игру реалистичной и в то же время оставляют простор для формирования игроком "альтернативной истории". 3) Размер! Огромная карта, сотни провинций... В сочетании с первыми двумя факторами это позволяет заинтересовавшимся людям играть практически бесконечно. Кстати, мы до сих пор с удовольствием гоняем в офисе "Европу", что, насколько мы знаем, нетипично. Обычно к завершению разработки собственный проект так надоедает...



НИМ: Хорошо, а теперь давайте с другого бока зайдем. Мы назовем три не понравившиеся нам вещи: 1) мало типов войск; 2) непонятные "терры инкогниты" вкупе с некоторыми географическими накладками; 3) скучный сценарий "Фантазия". Что на это скажете?

Paradox: *Да, в таком большом проекте многое еще можно было бы улучшить. Вот почему мы и делали свой код открытым, дабы все желающие могли вносить свои идеи, разрабатывать новые сценарии.*

НИМ: А такое большое количество самодельных сценариев, какие можно скачать по сети, – это политика компании или стихийная инициатива фанатов?

Paradox: *И то, и другое. Мы изначально рассчитывали на то, что должно быть много дополнительных сценариев. Но, естественно, не могли себе позволить специально нанять под это дело, скажем, полсотни человек. Фанаты нас здорово выручили, и за это им огромное спасибо.*

НИМ: Швеция – одна из самых сильных европейских держав. Особенно в те времена, какие описаны в игре. Не было соблазна помочь своим, создать для Швеции более выгодные условия?

Paradox: Был, еще какой! Но, по счастью, наши бета-тестеры не давали нам разгуляться. Ведь мы набирали их по всему миру, и поэтому национальные амбиции как бы уравнивались. К тому же мы всегда ратовали за историческую достоверность. И в качестве доказательства этого можно хотя бы посмотреть на отображенные в игре победы Петра Первого. Думаете, не хотелось нам их... кгхм... подкорректировать?

НИМ: Думаем, хотелось. А что скажете насчет "Европы–3"?

Paradox: *Будет обязательно! Но прежде мы должны закончить две еще не анонсированных игры на модифицированном движке EU2, которые планируется закончить осенью.*

НИМ: Что это за название такое в сети мелькает, "Svea Rike"? Что это? И почему не для мирового рынка?

Paradox: *Это стратегия на движке "Европы" и очень на нее похожая, но посвященная исключительно шведской истории. Поэтому игра делалась только для скандинавского рынка. Кстати, вы не первые задаете такой вопрос... Даже не знаем, не исключено, что мы серьезно задумаемся в ближайшее время о выпуске целой серии таких вот своеобразных локализаций, сконцентрированных на истории какой-то одной страны.*

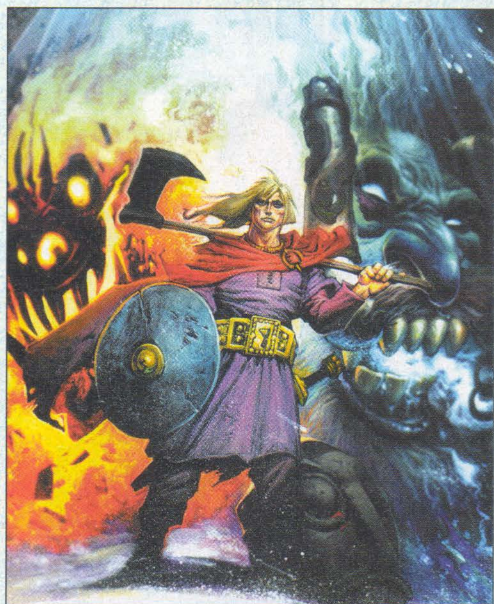
НИМ: Например, истории Древнего Рима? Мы, кажется, подобрались и к вашему "Легиону". Что это такое?



Paradox: *"Легион" (Legion) – он не совсем наш. Его уже несколько лет разрабатывает британская команда под названием Slitherine Strategies. Мы, что называется, нашли друг друга. Ребята работают от души и нам близок их скрупулезный подход к истории. Они, в свою очередь, заинтересованы в сотрудничестве, в том, чтобы их "Легион" обрел все полагающие-*



Сергей Климов и Тео Бергквист



ся атрибуты современной стратегии, в том числе и достойную графику. Естественно, не суперНавороченную, но такую, что не отпугнет игрока. У нашей компании в этом плане есть неоценимый опыт "Европы" – вот мы и спелись.

НИМ: Но что это, все-таки, за игра?

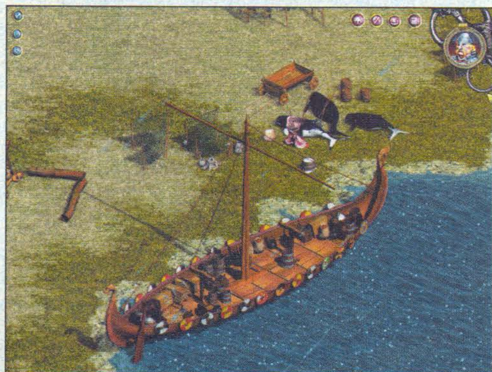
Paradox: *Глобальная стратегия, посвященная истории Древнего Рима и совмещающая стратегическое планирование и тактику. Строить и драться, строить и драться...*

НИМ: То есть используется концепция "Сегуна"?

Paradox: *Не совсем. В смысле – концепция совмещения в одной игре тактики и глобального стратегического управления (строительство, создание и передвижение армий и прочее) очень схожа с "Сегуном". Но, во-первых, тактика – не 3D. И, во-вторых, не будет возможности непосредственно руководить движением каждого отряда во время битвы. В "Легионе" более важна предварительная подготовка к сражению: как выбрал и расставил войска, учел ли особенности местности, какой план действий выбрал...*

НИМ: А потом нажал кнопочку "Go!" и посмотрел мультик?!

Paradox: *Фактически, да. Хотя, не исключено, что мы еще привнесем в игру возможность оперативного вмешательства в ход сражения. Но, опять же, это будет только на уровне каких-то общих сигналов, отдельными отрядами по своему желанию все равно нельзя будет двигать – это противоречит выбранной исторической концепции боев.*



НИМ: Интересно. Очень напоминает одну старую игрушку... "Центурион", кажется, она называлась. А скажите, полководцы у вас будут как отдельные исторические личности?

Paradox: *Да, обязательно.*

НИМ: И опыт будут набирать?

Paradox: *Скорее всего, нет. В этой игре более важно грамотно распланировать свои действия на общестратегической карте. Вовремя начать мобилизацию, в нужное время и в нужном месте сконцентрировать войска, верно распланировать строительство.*

НИМ: "Легион" – это набор сценариев из разных исторических периодов существования Римской империи или возможна одна большая кампания "от основания до падения Рима"?

Paradox: *Будет возможно и то, и другое.*



После "Европы" и "Легиона" разговор переключился на проект "Вальгалла" (Valhalla Chronicles), рабочую версию которого нам затем продемонстрировали. Впечатления таковы:

- куча больших (огромных!) локаций, перемещаться между которыми можно по морю-окияну или по суше. Причем, если на морском пути вам встретится остров, то наш кораблик не станет его огибать, а просто пересечет. Правда, в финальной версии этого "козацкого" волока, скорее всего, не будет;

- локации покрыты фогом, как и положено. На них обитают квестовые товарищи, которым что-то нужно от вас, либо вам что-то нужно от них. Игра предусматривает неоднозначное решение квестов и прочих заданий. Лобовой метод чаще всего заканчивается гибелью героя. Лучшим вариантом бывает разговор с кучей NPC с последующим получением помощи;

- это не Diablo. Бой проходит простейшим образом после начального указующего щелчка мышки. Никаких наворотов типа слотового оружия и магии не предвидится. Все машут оружием быстро и бестолково. Степень здоровья персонажа можно наблюдать на его портрете;

- графика приятная, но явно не рассматривалась в качестве приоритетной в процессе разработки. Есть полупрозрачные кроны деревьев, бегущие облака, сверкающая на солнышке вода. Разнообразные города, каждый со своим набором полуфабрикатов - домов, общественных зданий, обитателей. Все скорее функционально, чем завораживающе;

- на наш вопрос, что такого здесь особенного, что будет привлекать игроков, получили ответ - элементы скандинавской мифологии.

И напоследок. По понятным причинам нас уже при предварительном знакомстве с пресс-релизами "Парадокса" страшно заинтересовали официальные фразы типа "to develop interactive entertainment with a focus on online games". Об этом мы тоже расспросили наших гостей. Как нам стало известно, в недрах компании активно ведется разработка онлайнового проекта. Сначала он был задуман как война squad'ов, но сейчас его переделывают под RPG. Проект ожидается в 2003-м году и еще даже не анонсирован, поэтому мы не в праве раскрывать сейчас подробности. Да и меняться все еще будет не раз. Для затравки скажем только, что разработчики предусматривают локальные версии игры. Это может означать, что в 2003 году мы получим возможность поиграть в шведскую MMORPG на российском сервере. Заинтересовало? Нас тоже.



ЛОРДЫ ВОЙНЫ

Warrior Kings

- 180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
- Баталии на открытых пространствах и в городах
- Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
- Различные уровни сложности
- Реалистичная трехмерная графика
- Интуитивно понятное управление
- Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)

Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.

Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!







eloped by  published by 

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Ballerburg

Павел Шумилов

По законам баллистики

Философам приходят в голову самые удивительные идеи. Так, в целях демонстрации принципа рычага было изобретено замысловатое устройство, способное метать шары горящей серы на расстояние в две мили.
Терри Пратчетт. Мелкие боги

Издатель	Big Ben Interactive http://www.bigben-interactive.de/
Разработчик	Ascaron http://www.ascaron.com/
Жанр	Action / Strategy
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium-III 600, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.ascaron.com/deutsch/pc/ballerburg/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2308.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Народная мудрость утверждает, что встречают по одежке. Вряд ли стоит спорить с концентрированным опытом предыдущих поколений, тем более в случае с игрой, практически никому не известной вплоть до момента ее выхода в свет. О Ballerburg не писались пространные превью, демо-версия не подвергалась насильственному многократному скачиванию, хотя не лежит разве что на венесуэльских серверах, об игре было доподлинно известно только явно немецкое происхождение названия. Разработчики из Ascaron словно стесняются своего детища, даже раздел на сайте для тех, кто считает языком международного общения английский, сделать не потрудились. Продукт исключительно для внутреннего пользования? Как бы не так.

Понимание данного факта приходит позже, а сперва случайные гости любуются монструозной многоствольной установкой на коробке, отдаленным внебрачным отпрыском которой, несомненно, является замеченный в RTCW Venom Gun, и косят глазом на вступительный ролик. Лет пять назад он считался бы шикарным. Камера лихо скользит над зеленым лугом, наводя на мысли о симуляторе пчелы, но выметнувшийся "вдруг, откуда ни возьмись" замок направляет ищущий аналогий мозг совершенно в другое русло. Еще один Stronghold, оперативное клонотворчество, их ответ Firefly Studios? Начинается канонада. Вам часто встречался такой вариант взаимного расположения средневековых замков, при котором пушки и катапульты одного из них выбивают пыль и черепицу из другого, получая в ответ закономерную сдачу мелкой монетой? То-то и оно. Догадка начинает помахивать хвостиком на доступном для молниеносного движения лапой расстоянии. За ушко да на красно солнышко... Да неужели? Спустя столько лет?



Хорошо забытое старое

Пара перекидывающихся ядрами (нем.-фаш. "kugel") замков, разделенных изрядных размеров холмом. Скрупулезно перенесенный на компьютер учебник физики для очень средней школы, раздел "Механика". Прикинуть "на глазок" расстояние до противника, выставить угол наклона орудия и силу выстрела, учесть ветер, нажать нежно. Повторять до точного попадания и надеяться, что соперник вместо посещения уроков бегал по полуподвальным помещениям видеосалонов, пуская восторженные слюни при виде движущихся по невидимым нитям тай-файтеров из папье-маше, и не умеет решать квадратные уравнения на интуитивном уровне. Старше данной забавы, пожалуй, только развлечения на программируемых микрокалькуляторах, на этой плодородной почве взросли всенародно любимые Worms и Scorched Earth, и вот идея снова воплотилась в блеске и нищете трехмерья, с развившейся экономической моделью и существенно обогатившимся арсеналом. День неторопливо сменяется ночью, рождая умопомрачительные кроваво-багровые тревожные закаты и нежные утренние сумерки, достойные кисти Куинджи и Левитана. Ползут по земле честные тени от хижин, дворцов и крепостных стен, густой дым застит глаза, а вызванная трудами мага пыльная буря заставляет заикаться не самые слабые компьютеры и кашлять у мониторов их хозяев. Но все эти красоты не могут затмить сурового великолепия овеществленного мира простых математических формул, которые правят полетом ядер, камней и горшков с углями к постройкам врага.

Полет по траектории

Математика – это язык, на котором говорят точные науки; и наука превращать вражеские крепости в груды обломков исключением не является. Третье измерение существенных изменений в игру, как ни странно, не внесло. Вместо перемещения ствола вверх-вниз осад-

Крестьянская идиллия за каменной стеной и росчерки выстрелов как гарант суверенитета




Хороший залп приносит куда больше радости детишкам, чем пальба вразнобой

ные машины обрели свободу вращения на все 360 градусов, сохранив условную единую характеристику "силы выстрела". Важно не путать ее с углом наклона ствола, избежите многих разочарований, если еще помните, что максимальная дальность полета снаряда достигается при угле 45 градусов. Условной же ее можно назвать потому, что в реальности сила зависит от различных факторов: у пушек – от количества пороха, у катапульт – от веса груза на противоположном конце рычага, у баллист – от силы натяжения канатов. В такие тонкости разработчики вдаваться не стали, приведя все к некоему общему знаменателю. Угол же фиксирован для отдельных типов оружия. Катапульта забрасывает каменные ядра по крутым дугам, позволяя атаковать объекты за крепостными стенами без разрушения последних, аркбаллиста же бьет по пологой, настильной траектории – мелкую наземную цель накрыть сложно, но для разрушения бастионов лучше не придумаешь.

Вооружение разнится далеко не только баллистическими характеристиками. Невысокая точность катапульт окупается сплэш-дэмэджем, который наносят осколки разлетающихся снарядов. Особенно приятно становится после того, как усовершенствованные катапульты начинают метать несколько камней за раз. Пушки, напротив, очень точны и отлично справляются с проковыриванием брешей в стенах. Огнеметалки бесполезны против мощных укреплений, зато удачное попадание в район крестьянских выселок способно устроить пожар не хуже того, что был в 1812 году в Москве. Неизменный для игр про квазисредневековье маг даже без применения уникальных "королевских" спеллов может создать немало проблем: легкий дождик тушит фитили и зажигательные снаряды, молния выносит на раз легкие катапульты, а простенький щит сводит на нет все потуги оппонентов, заставляя тех бессильно скрежетать мегагерцами. Но вот к магу в гости отправляется ведомый твердой рукой бомбардировочный цеппелин, скидывает ему на голову взрывчатый подарок и отправляется домой, предварительно осквернив с высоты дымящиеся руины. На обратном пути он будет сбит зенитками-баллистами. Масса вариантов, душа поет.

Мой дом – моя крепость

Экономическая система проста до неприличия, что, впрочем, несказанно радует, поскольку игра протекает в безжалостно-реальном времени без права на почесывание в затылке. Собственно, ресурс у нас один – крестьяне, точнее, собираемые с них налоги. При ставке налога в 40 процентов достигается идеальный баланс между численностью подданных и получаемым с них доходом, снижаем налог – население растет, повышаем – начинает разбегаться, ропща на судьбу. При этом работники мотыги и топора в лучших традициях бойцов невидимого фронта на глаза не показываются, все строения, включая крестьянские хаты, мистическим образом прорастают из-под земли. Особенно на первых порах смущают самовзводящиеся катапульты, но потом привыкаешь. А так-то все привычно, системой исследований и ступенчатых апгрейдов в наше время даже выпускника филфака не удивишь. Заработанные тяжким трудом золотые монеты тратятся, помимо привычного строительства и оплаты услуг местного мерлина, на каждый выстрел. Так что без крепкой экономики джихад устраивать не с руки, что, впрочем, тоже не новость.

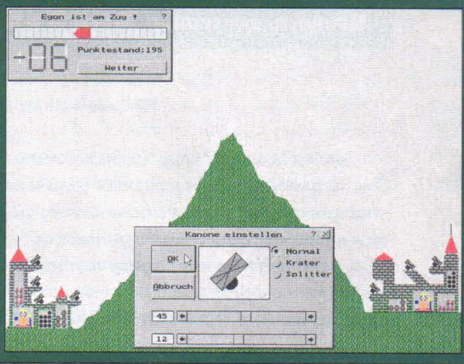
До основанья, а затем...

С первого взгляда влюбляешься в честную систему прицеливания, на деле доказывающую необходимость пристрелочных выстрелов и заставляющую гордиться медальками за меткость, выдаваемыми игрой по итогам. Товарищ майор, запишите меня в артиллеристы! Кампании сбалансированы, задания разнообразны, приедаться не успевают, заставляя то копить деньги, то в темпе давить вражескую артиллерию, то рушить статуи, то вести войну на два фронта наперегонки с секундомером, то в паре с союзником прижимать к ногтю супостата. Порой застреваешь в миссии на долгие бессонные часы и не стучишься о монитор головой лишь из жалости к хрупкой технике, но решение рано или поздно приходит и оказывается изящным и выверенным до мелочей. А ведь есть еще фристайл, без ограничений, с единственной целью – выжить. Жаль, смогут не все. Бешеное мышекликанье, ручное управление вооружением, особенно радующее, когда соперник не один, а орудий больше трех-четырех, необходимость держать в голове координаты нескольких целей сразу и накрывать их вторым-третьим залпом, да еще и без сейвов. Истинное наслаждение для тех, кто понимает.

P.S. Который уж год по долгу службы, из чистого любопытства и просто потому, что люди приятные, а живем практически по соседству, общаюсь с командой разработчиков Scorched Universe (название рабочее) трехмерного римейка понятно чего. Вот она, разница между педантичными немцами и известно какими нами. Но знаете, я все еще верю, что когда-нибудь обязательно, всенепременно... И мир восхищенно ахнет. А пока – Ballerburg.

Между прочим

Неизвестность неизвестностью, но на самом-то деле ветераны могут вспомнить название Ballerburg, порывшись в истерзанном склерозом мозжечке. Одноименный хит в свое время гремел на такой забытой ныне платформе, как Atari, так что наш гость – отнюдь не новое слово в жанре. Банальный римейк с поправкой на не зря прожитые индустрией годы. В Германии по этому поводу уже отплясываются ритуальные народные танцы. Имеется и версия для PC; если звезды будут благосклонны, вы сможете обнаружить архив с игрой на прилагаемом к журналу компакт-диске. Она на немецком, но метод научного тыка и знание того, что Spiel – это игра, а Spieler, соответственно, игрок, способны творить чудеса. К слову, да не испугает вас кажущаяся несерьезность, Ascaron вовсе не новички в игростроении, вспомните хотя бы недавно отмеченный Навигатором Patrician 2 (в прокате на территории РФ – "Негоциант").



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Павел Шумилов

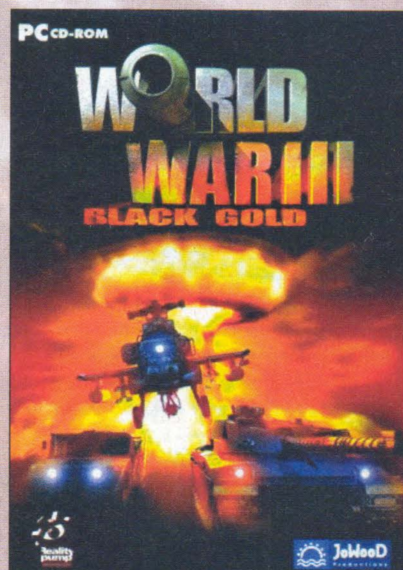
Нефтедолларом по терроризму

Издатель	JoWood / Руссобит-М http://www.jowood.com, http://www.russobit-m.ru
Локализатор	Revolt Games http://www.revoltgames.com
Разработчик	Reality Pump Studios http://www.realitypump.com
Жанр	3D RTS
Требуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.world-war3.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1366.html
Смотри на диске 	скриншоты

Игровой интерес 
Графика 
Звук и музыка 
Оригинальность 
Ценность для жанра 

Рейтинг 7.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



War... War never changes...
Интро к Fallout 1, 2

Мы видели эту игру неоднократно. Она приходила к нам в разных обличьях, постепенно выползая из пеленок-спрайтов и плоских, как пратчеттовский мир, ландшафтов к трехмерности, которая поначалу казалась едва ли не уродливей привычной изометрии. Она умнела на глазах, хотя и не столь быстро, как нам бы хотелось. Бывали времена, когда ее частые визиты начинали всерьез утомлять. Она менялась в мелочах, металась от фэнтезийного средневековья к реализму и футуристическим сеттингам, мучительно искала неуловимый баланс, оставаясь все той же по сути. При каждой новой встрече мы чувствовали себя уютно, как дома, словно расставаний и не было. Эта игра – RTS, real-time strategy, и не так уж важно, под каким именем она заглянет в очередной раз. Нам все привычно, понятно, знакомо. И ничего особенно не удивляет.

Сегодня у нас в гостях World War III: Black Gold, замечательная еще и тем, что с ней все стало ясно уже после знакомства с демо-версией. Вы вполне могли осуществить его еще в конце прошлого лета. Уже тогда было понятно, что отметившиеся парой хороших стратегий разработчики из Reality Pump выпустят добротный продукт, за которым не стыдно провести несколько вечеров и ночей, усовершенствуют свой и без того неплохой графический движок, отшлифуют интерфейс, но при этом ничем не поразят так, как это порой удается новичкам с неожиданными идеями. Так оно и произошло.

Реальная война

Не будем громко смеяться и тыкать пальцем в сторону сценаристов, выдавших на-гора историю с нефтяным конфликтом, в конце концов, и по куда более идиотским сценариям в Голливуде делают фильмы, а настоящие войны порой вспыхивают вообще из-за пустяков.



Под покровом ночи вертолеты кучкуются над сонным городком, собираясь "на дело"

За балаганной ширмой банальных разборок мировых сверхдержав (Ирака, России и США) скрывается много интересных тонкостей. Игру пронизывает стремление к реалистичности. Отсюда не совсем привычная для RTS система ресурсов, когда добывать приходится не условные "материалы", а напрямую конвертируемую в буказоиды нефть. Отсюда система поставок, при которой боевые единицы прибывают из-за краев карты по воздуху, оплачиваемые кровным нефтедолларом. Отсюда кандидатский минимум возводимых строений и их кажущаяся несолидность – палатки, которые в любой момент можно собрать и лететь дальше. Даже графика умышленно обеднена, избавлена от многообразия попугайских цветов, которые так нравятся детям до трех лет включительно (эти обычно требуют еще и заклинаний на пол-экрана и чтоб кровь брызгала). Движок может многое, в частности, не гнушается терраформингом, но разноцветье тут неуместно: арабские пустоши пыльны, туманны и непрезентабельны, а сливающиеся с ними юниты камуфляжных расцветок легко потерять, чуть отъехав камерой ввысь.

Действующие лица и исполнители

Стороны в общем схожи, но хватает и существенных различий в методах ведения ими боевых действий. Вот, скажем, вдохновляемые закадровым Саддамом арабские экстремисты, голь перекатная, по миру побирающаяся. На легкий арабский "танк" под псевдонимом "Скорпион" без слез смотреть невозможно, а основу бронетанковых сил составляют старенькие Т-72, отстегнутые "от щедрот" раскатывающими на стильных Т-80 дорогими россиянами. Зато горячие южане – мастера covert operations, гении камуфляжа и маскировки, да и начиненные взрывчаткой и самоубийцами старенькие "Форды" со счетов сбрасывать не стоит. У России свои причуды, у ней особенная стать.

Боевая техника мило регенерирует, будучи оставлена в покое, это символизирует высочайшие способности нашего народа производить ремонт в полевых условиях, пользуясь исключительно молотком, матом и поллитровкой. От необходимости соблюдать всяческие конвенции нас, азиатов с раскосыми и жадными очами, тоже освободили. Как следствие, на полях боев процветает обожаемый Шариковым процесс справедливого перераспределения ценностей. Химическим оружием окучиваются экипажи супостатов, отбывающие после непродолжительной болезни в страну вечной охоты, а целехонькая бронетехника терпеливо ждет, когда прилетит вертолет с новым, уже российским экипажем. Вероятно, смоделировали тягу славян к халяве. Скучнее и стандартнее всего со Штатами – упор на броню "Абрамсов" и "Леклерков", дальнобойную артиллерию да винтокрылые машины. В сборе вся индейская семейка: "Апачи", "Команчи", "Чинуки" и сочувствующие им "Кобры". Впрочем, и американцы могут здания захватывать, прикатив на APC, и у Ирака химоружие имеется, и мы рейд по тылам на "Черных акулах" совершим легко. Различия сглаживаются. В чем же сила?

Знание – сила!

Организация процесса исследования технологий в Black Gold напоминает скорее стратегии типа "Цивилизации", чем одноклеточные RTS. Вместо множества домов, домиков и домишек с апгрейдами – ветвистое дерево с возможностью спланировать открытия хоть на десять ходов вперед. Технологии – еще один интереснейший игровой пласт, впрочем, не особо заметный в кампаниях. Там доступ к знаниям постепенный, обычно мучиться с выбором не приходится, нужно лишь накопить побольше денег и изучить все. Куда занятнее skirmish-режим, он же, сами понимаете, многопользовательский. Нужно ли пояснять, что можно и с железными противниками пободаться, если партнеров не нашлось? Так вот, именно в нем на первый план выходит стратегия развития. Противник решил сделать упор на химическое оружие – исследуйте усовершенствованные воздушные фильтры и посмейтесь над его потугами. Увеличьте убойную силу пулеметов и устройте блицкриг на джипах. Усильте оборону, ощетиньтесь дотами и зенитками, отсидитесь и приедьте к нему на тяжелых танках. А может, лучше будет развить вертолеты и разгромить забывшего о жизненной необходимости ПВО супостата с воздуха? Именно в режиме skirmish выходят на первый план технологические особенности сторон, становятся заметными различия и выявляются преимущества и недостатки.

Тысяча мелочей

Напоследок – россыпью вроде бы не очень важные штрихи, создающие очарование игры и заставляющие уважать. Смена дня и ночи реализована не просто красиво, но и с пользой для дела: техника куда медленнее перемещается с выключенными фарами, зато появляется реальная возможность подобраться к укреплениям противника и расстрелять их безнаказанно. Бронетранспортеры форсируют водные преграды вплавь. Модель повреждений серьезна на зависть Sudden Strike, пулеметные гнезда могут до потери пульса расстреливать танки, дивидендов им это не принесет. Система снабжения реалистична и заставляет тщательно расправляться с вражескими зенитками. Не могущие в принципе навредить вашей танковой армаде, они за милую душу оставят эту армаду без снарядов, методично сбивая вертолеты с боеприпасами. Юниты набирают опыт и совершенствуются, и вот уже вы заботливо взращиваете ветеранов, перевозите их из миссии в миссию в чреве транспортника и скрежещете зубами при потере любимого Т-80, прошедшего всю кампанию. Как и в Earth 2150, работает концепция единой базы и полевых миссий, никуда не делись и подземные туннели оттуда же. Мосты разрушаемы, тип территории и рельеф влияют на передвижение техники, миссии продуманы и разнообразны. Реализацию свободной камеры в Black Gold я готов назвать эталонной. В общем, игра, конечно, не шедевр на века и тысячелетия, но людям, интересующимся жанром, данный проект рекомендую в обязательном порядке. Люблю, когда RTS правильные. Эта игра – как раз такая, правильная RTS.

P.S. Как-то в первой американской кампании потребовалось с помощью нескольких "Команчей" аккуратно разгромить укрепленную базу врага. Получилця из этого форменный Desert Strike... Жаль, если вы уже не помните или еще не знаете, что это такое. Просто очаровательно вышло, за это разработчикам отдельное человеческое спасибо.

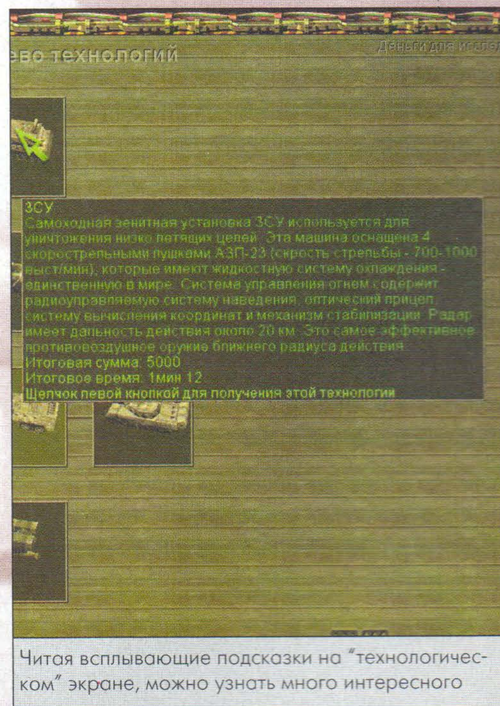
НИМ

Между прочим...

Читателям, пропустившим нашу предыдущую встречу на зеленых страничках (номер 10'2001), напомню на всякий случай, что Reality Pump и недавно усопшая TopWare на самом деле почти такие же близнецы-братья, как партия и давно уже скучающий в мавзолее Ильич. Соответственно, разница между Black Gold и Earth 2150, предыдущим проектом компании, чисто умозрительная. Чуть менее фантастична завязка действа, а главные герои, лязгая гусеницами и стрекоча винтами, изо всех сил стараются выглядеть скопированными с реальных прототипов, только и всего. К слову, тяга к реализму сослужила проекту недобрую службу. После печальных событий 11 сентября Запад перестали веселить сказки об арабских террористах, и игре пришлось лишние полгода пылиться на складах.



Сегодня мы не на параде, мы к коммунизму на пути



Читая всплывающие подсказки на "технологическом" экране, можно узнать много интересного

Warrior Kings

GAME WORLD NAVIGATOR CHOICE

Павел Шумилов

Пришествие короля

Издатель	Microids http://www.microids.com
Разработчик	Black Cactus http://www.blackcactus.com
Жанр	3D RTS
Требуется	Pentium-II 450, 128 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 700, 256 Mb RAM, 3D (64 MB)
Сайт игры	http://www.warrior-kings.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1375.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 8.5

Время освоения: от 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Отбрыски, вот как их называют. Они столетиями скрываются в пустынях, передавая из поколения в поколение волшебный меч и родимое пятно. И как раз в тот момент, когда старое королевство не может без них обойтись, они появляются и отрубают головы всем узурпаторам, по случаю оказавшимся поблизости. А потом наступает всеобщее ликование.

Терри Пратчетт. Стража! Стража!

Определенно, в этом несовершенном мире происходит что-то странное. Я говорю о мире компьютерных игр, а точнее, о той его области, в которой обитают игры стратегические. Данная, не обозначенная на географических картах, местность словно вняла увещеваниям нашей глянцевой обложки и становится все реальнее с каждым днем, с каждым новым релизом. Не спешите названивать в службу психологической реабилитации поехавших крышей журналистов: "реальнее" в том смысле, что в стратегиях последнего времени хочется жить днем и ночью, они подкупают качеством, продуманностью, интересными идеями и подходами. Что ни проект, то удовольствие заметно выше среднего. Мутные валы C&C-клонов и "первых полностью трехмерных" вспоминаются, как перестроечные времена талонов на носки и зубную пасту. Неужели наконец-то научились, неужели наступил мифический "золотой век" жанра? Пытаюсь вспомнить, когда последний раз ставил игре меньше "семерки", память безмолвствует. Не будите меня, пожалуйста, пусть эта музыка будет вечной.

Родные просторы

С первых минут знакомства с Warrior Kings испытываешь совершенно неописуемое ощущение масштабности и потрясающей свободы, от которой натуральнейшим образом перехватывает дыхание. До этого подобные чувства сумела вызвать лишь жанрово чуждая, но от этого не становящаяся хуже ни на йоту немецкоподданная RPG Gothic. Перед игроком предстает не разграниченная квадратиками или хексами территория, не обрывающийся в никуда прямоугольник карты и не условный пересеченный ландшафт детской песочницы. Отнюдь. Настоящий мир, который с первого взгляда кажется просто гигантским. Перестав стукаться макушкой о притолоки, выпрямляешься в полный рост, расправляешь плечи, потягиваешься и понимаешь, что до этого мыкался по обувным коробкам, по ошибке называя их "уровнями". Наверное, примерно то же чувствует выпущенная на волю из спичечного коробка ошалелая весенняя муха. Конечно, отойдя от первых восторгов и осмотревшись, понимаешь, что пройти весь этот мир пешком из конца в конец, как в той же Gothic, никто не даст. Не родились еще такие компьютеры. Так что деление на миссии, выполняемые на отдельных картах, списывать в утиль рано. Но видели бы вы, что там за карты...

Графика и детали, детали и графика. Плюс масштаб – вот что создает волшебную атмосферу Warrior Kings. Горы – это не те бугорки, которые мы привыкли лицезреть в других играх, здесь они возносятся к небесам и лезут вершинами в глаза при прокрутке карты. Пролетая камерой над своими владениями, замечаешь внизу цепочку муравьев. Пикируешь к ним под ноги, и насекомые внезапно оказываются рыцарями на конях и в доспехах, куда-то цокающими на рысях. А казалось, что еле ползут. Это "еле ползут" не раз и не два придет вам на ум, когда авангард будет погибать вдалеке от налаженной инфраструктуры, налетев на превосходящие силы противника, и вы будете молиться, чтобы подкрепления подоспели вовремя. Вот осадное орудие делает залп, и обслуга вручную натягивает канаты, готовя его к новому выстрелу. А вот с треском падает подрубленная дровосеком ель, судьба которой – быть переправленной в ваши безразмерные закрома. Чуть поодаль помахивает серпом фермер, стоя по пояс в спелых колосьях. Если приляжет, оставшись без работы, – нипочем не обнаружите лоботряса без помощи специально обученного интерфейса. В небе скользят неопознанные пташки, а на горизонте из туманной дымки проступает город, скроллить который устаешь даже при неслабом разрешении экрана. А что это за армия такая у стен нашего города? А это нас арестовывать идут. Вон, папашу-барона мечами по спине охаживают, видать, оказал сопротивление работнику Empire of One God при исполнении им служебных обязанностей. Алиса, это сюжет.

Массовую бойню традиционно предваряет толковище поединщиков

Выбирай, а то проиграешь

Итак, родной дом в руинах, единственный отпрыск House Cravant Артос (спасибо, хоть не Артемон) в изгнании, и дорога к мести извилиста и терниста. Начинают все одинаково нейтральными, но затем появляются варианты, накапливаются те самые тарантиновские "маленькие языковые различия". Три "чистых" элайнмента - Imperial, Pagan и Renaissance - дополняются парой комбинаций, нельзя лишь сочетать принципиально несовместимые имперский и языческий пути. Однако, антагонизм. Выбор пути развития осуществляется посредством возведения соответствующих построек. Религия Pagan – это культ грубой силы, кровавых жертвоприношений и отвратительных монстров, встающих под ваши знамена по мановению когтистой лапы повелителя. Истинный имперец, напротив, набожен и жить не может без церквей, монастырей и соборов, как и прилагаемые в комплекте рыцари в начищенной броне. Технократы не верят ни в бога, ни в черта, уповая на hi-end технологии, банковское дело, университеты и порох. Окончательно выбрать элайнмент придется, лишь развившись до дворца (Palace), на этом уровне доступно единственное здание, которое и определит вашу ориентацию в конце игры. Очевидно, что простора для маневра тут больше не у религиозных фанатиков, а у хладнокровных адептов науки и техники. Первоначально разобраться во всех хитросплетениях сложновато, и я искренне надеюсь, что монументальный холст с деревом технологий попадет если не на страницы журнала, то хотя бы на прилагающийся к нему диск. Экономные читатели, впрочем, могут добыть его и на сайте разработчиков.

Выбор в Warrior Kings – это не только раздумья по поводу, кого клепать в данной ситуации и кем лучше давить супостатов. Хоть дорога к горлу



Мир, в котором разворачиваются события, подозрительно напоминает старушку Европу

главного злодея, сиречь кампания, в игре одна, вот только пройти ее можно множеством способов. Различия во всем, начиная с дифференцированного подхода к выполнению миниквестов, которыми насыщена каждая карта, и заканчивая собственно картами. К примеру, основывая свой маленький, но гордый форпост на острове, наш изгнанник должен будет разобраться с местным феодалом. В момент, когда поголовье войск, подчиненных наглецу, посмевшему поселиться в нашем жизненном пространстве раньше Артоса, устремится к нулю, он попросит не губить его малых детушек и взмолится о пощаде. Можно пощадить и спокойно поплыть высаживать десант на материк. А можно дать выход "поганым" деструктивным инстинктам, притиснуть гада к ногтю и в следующей миссии отбивать нашествие его союзников-варваров, воспылавших жаждой мщения. Да что миссии, вот простейший пример мыслительной работы дизайнеров: обнаруженный табунок диких лошадей можно продать за приличные деньги, а можно призвать в армию, посадив на них пехотинцев. Think twice, и так всю игру.

Чумацкий шлях

Отдельной строкой у нас пойдут многострадальные анонсированные ранее (номер 2'2002) телеги, also known as "оригинальная система снабжения". Пытливый читатель после ознакомления с превью мог задаться логичным вопросом, что же в ней оригинального, ведь таскать на горбу ресурсы крестьяне еще с Warcraft обучены. Верно, обучены, чем успешно занимаются и в данном проекте. Но с телегами все же получилось занятно. Дело в том, что "база" у нас существует в единственном числе, а при тех масштабах, которыми игра оперирует, было бы крайне утомительно разрабатывать удаленные источники материальных благ. Выход – аванпосты, которые возводятся в непосредственной близости от ресурса. Вот только пользы складируемая в них продукция не приносит, пока не будет перевезена гужевым транспортом в закрома родины. По аналогии припоминаются лишь денежные караваны из Majesty. Но самое интересное начинается, когда открывается тот факт, что при атаке вражеской телеги можно ее не разбирать на запчасти, а просто отправить к праотцам возницу и посадить на облучок идеологически правильного товарища. То есть вы понимаете, да? Поклонники партизанщины, приколов на лацкан значок с Сидором Артемьевичем Ковпаком, рассылают по тылам противника летучие отряды, усиленные простыми пейзанами от сохи, и радуются халяве. Если новый "Фэйри" такой дорогой, гораздо дешевле будет его просто спереть.


Управлять грандиозными баталиями куда удобнее с высоты птичьего полета

Коса на камень

Наметилась последнее время еще одна приятная закономерность. Разработчики RTS, обращавшие на моделирование боевых столкновений столько же внимания, сколько уделяется сюжету в симуляторах шахмат, исправляются на глазах. Нынче в моде умные игры. Смотревшиеся раньше белыми пингвинами Warhammer, Shogun и Myth с их вниманием к формациям, морали и слаженными маневрами теперь именинники. Вот и Warrior Kings не обошлась без реверансов в сторону старших братьев. С вариантами, конечно, бедновато: сомкнутый строй для всех случаев, вспарывающий оборону клин, чисто оборонительное построение "встаньте в круг" да колонна для совершения марш-бросков. Но реализованы они грамотно и работают корректно. Кроме того, высота над уровнем моря является серьезным подспорьем как для расширения кругозора, так и для повышения убойной силы стрел. Да и сами юниты разделены на категории не только забавы ради, но и пользы для.

Собственно родов войск у нас два, кавалерия и пехота. Каждый из них существует в двух модификациях, Light и Heavy, друг от друга данные варианты отличаются, естественно, скоростью передвижения, а также типом атаки. Легкие юниты атакуют дистанционно. Особняком стоит разнообразная осадная машинерия и артиллерия, да магические спецэффекты и призываемые сверхъестественные существа. О них не будем, ибо банально: ну, ангел, ну, меч огненный, ну, рубит всех в капусту, и чего? Не в том сила. А вот на взаимоотношениях войск обычных стоит остановиться подробнее. Основная сила обороняющихся – Heavy Infantry. Это как бы волнорез, о который разбивается прибой тяжелой рыцарской кавалерии. Надежны, но медлительны, за счет этой неторопливости безропотно гибнут под ливнем стрел пехоты легкой. С другой стороны, рыцари, которым удастся обойти заслон тяжелой пехоты, лучников размажут по ландшафту тонким слоем на счет "раз". Light Cavalry выносит вперед ногами оба Heavy-варианта, не взирая на лица. Чемпионы? Лучники из Light Infantry так не думают, за счет дальнобойности отправляя коллег-конников размышлять о смысле жизни под дерновое покрывало. Как видим, супероружия не наблюдается, сила армии – в сочетании различных типов войск и грамотном и своевременном их применении сообразно обстановке. Кажется, именно в этом и состоит талант полководца.



Характерный пример внимания к деталям – на дереве раскачивается несвежий висельник

Коронация

Вот такая серьезная игра для умных людей. Как редко можно сказать такое в отношении RTS... Продолжительная и не терпящая суеты. Обладающая сторилайном, который не уступает очень многим фэнтези-книгам (читайте мануал, в его необъятных недрах вообще скрывается много полезного). Взявшая проверенную годами основу и расцветившая ее самобытными красками, органично вплетя в привычную канву новые идеи. Игра, к которой хочется возвращаться снова и снова. Скромно замечу, что на данный момент Warrior Kings – самый реальный претендент если не на титул "Стратегия года", то уж точно на орденскую планку "Лучшая RTS ". К сожалению, игровой год – штука весьма и весьма протяженная, измеряется он не месяцами, а релизами. Впечатления затираются в памяти, а новые герои, опираясь на шагнувшие вперед технологии, выглядят зачастую куда респектабельнее предшественников. Впрочем, почему "к сожалению"? Если дальше все пойдет так, как сейчас, то поклонники стратегий от этого только выиграют. И никакие адд-оны к The Sims, чтоб им передохнуть от скуки на вершинах чартов "самых продаваемых", не испортят впечатление от ренессанса в стратегическом жанре. Будущее кажется светлым и радостным, его в кои-то веки хочется ждать.



Проклятые сатанисты завершили ритуал и призвали Бегемота. Ох и много наших сейчас поляжет...



Мрачный пейзаж разоренной войной местности

РАССЛЕДОВАНИЯ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Hungry Ducky

Дело тринадцатое: Что снаружи, то и внутри

Издатель	Arxel Tribe, Руссобит-М http://www.arxeltribe.com/, http://www.russobit-m.ru
Разработчик	Wizard Soft Ltd. http://www.wizardsoft.com
Жанр	RTS
Требуется	Pentium 266, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 550, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.primitivewars.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1943.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■■
Звук и музыка	■■■■■
Дизайн	■■■■
Ценность для жанра	■■■■

Рейтинг 4.4

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Разработчики этой игры - люди предельно честные. Основную характеристику своего творения они вывели в название – примитивное. Как было бы хорошо, если бы все поступали таким же образом. Сделали плохую игру – назвали ее "Плохие войны". Сделали глупую игру – назвали "Глупые войны". Так что почин Wizard Soft нуждается в поощрении, поэтому ругать игру мы не будем, а попробуем найти в ней что-то хорошее, золотые крупицы, так сказать.





Сюжет игры крайне прост (примитивен, как и положено по названию). Давным-давно на обособленном куске первобытного мира крайне не вовремя пересеклись интересы 4 перманентно враждующих рас: людей, эльфов, демонов и, как ни странно, динозавров. В этой связи в ваши руки предоставляются, во-первых, бразды правления одной из сторон, во-вторых, почетная возможность разрулить в ее пользу сложившийся конфликт и, в-третьих, редкий шанс раз и навсегда показать неразумным аборигенам, кто в доме хозяин.

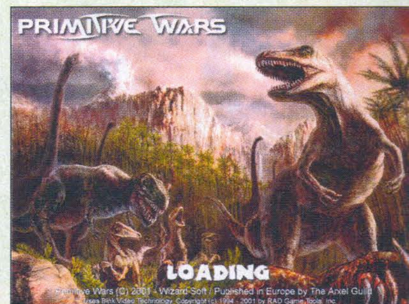
Дабы предельно упростить игру (примитив, все же), разработчики ввели всего один ресурс, идущий как на строительство и исследования, так и на формирование армии. Причем ресурс этот отнюдь не золото, не руда и даже не древесина, а ягоды. Да-да, ягоды, заботливо обираемые вашими пейзанами с окрестных кустов и не менее заботливо сносимые в лабаз.

В батальной части тоже никаких сложностей нет. Происходящее на поле боя сильно смахивает на съемки "Тупые и еще тупее", в роли первых - ваши войска, в роли вторых – вражеские. Противник атакует исключительно по прямой с одного направления, на поздних уровнях, если повезет, с двух. Ваши солдаты обороняются исключительно по команде, в противном случае, "умирают, но не сдаются".

Золотые крупицы

Как это стало модно в последнее время, все персонажи в PW имеют определенный уровень, который растет по мере их батальных успехов. Иными словами, теперь придется забыть про бездумное растранжиривание личного состава в процессе проверки жизнеспособности и применимости разнообразных тактических приемов, а в каждом зеленом салаге нужно научиться видеть чуть ли не родного брата (особо чувствительным личностям позволяется видеть сына). Думаю, не стоит объяснять, что закаленный в сражениях воин бегает быстрее, бьет больнее, попадает чаще, а обороняется эффективнее, так что есть смысл задуматься об "армии с человеческим лицом".

И вот тут имеется интересная фишка - даже супернавороченный вояка время от времени получает ранения, потому что штык-то, конечно, молодец, но нередко он оказывается в руках таких растяп, что и сказать неудобно. В этом контексте нелишним будет поразмышлять на тему медицинского обслуживания в полевых условиях. На стационарное лечение, понятно, рассчитывать не приходится, а вот оказание первой помощи – это пожалуйста. По версии разработчиков, для полноценного восстановления сил первобытным существам хватало хорошего шмата мяса. Причем пол, возраст и расовая принадлежность данного существа никоим образом не влияли на достоверность данного правила.



Вот так или примерно так в PW появилась возможность охотиться. На деле все просто: войскам, находящимся на марше, дается команда разведать пересекаемый лес на предмет наличия/отсутствия съедобной дичи, добытые трофеи аккумулируются в общак, после чего распределяются в полном соответствии со знакомым принципом "от каждого по возможностям, каждому по потребностям". В результате после пары-тройки подобных рейдов даже изрядно потрепанное подразделение приобретает былую форму и снова становится реальной угрозой для противника. Вывод из сказанного прост – кормить своих солдат до отвала и всегда иметь "в обозе" резерв сухпая.

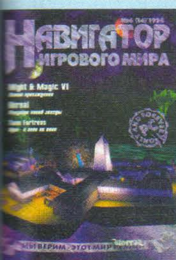
Оно вам надо?

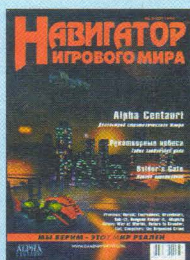
Несмотря на имеющиеся недостатки, эту игрушку вполне можно порекомендовать в качестве этакого "тренажера на кошках" людям, ни разу до этого не сталкивавшимся с RTS. По крайней мере, научатся быстро ворочать мышью, ориентироваться на карте, управлять большими группами войск - в общем, найдут, чем заняться. Опытным же игрокам стоит подождать чего-то более стоящего.

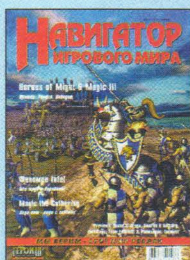


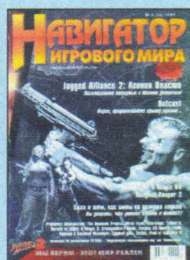
Уважаемые читатели!
Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

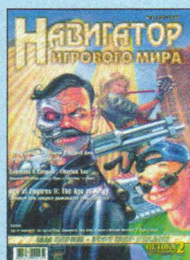
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

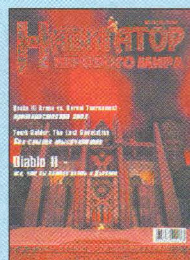

№ 6'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.

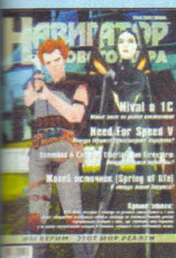

№ 3'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.


№ 6'99 - 20 руб.


№ 10'99 - 20 руб.


№ 12'99 - 30 руб.


№ 2'2000 - 30руб.


№ 3'2000 - 30руб.


№ 4'2000 - 30 руб.


№ 9'2000 - 30 руб. + CD - 42р.

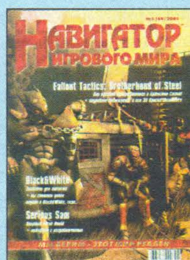

№ 10'2000 - 30 руб.


№ 11'2000 - 30 руб.


№ 12'2000 - 30 руб.

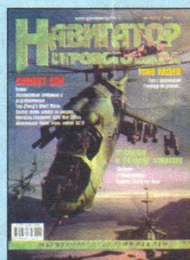

№ 2'2001 - 30 руб.

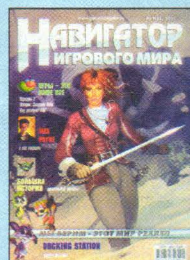

№ 4'2001 - 30 руб. + CD - 42р.

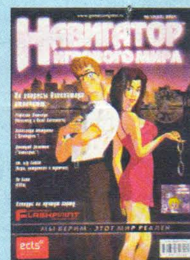

№5'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№6'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№7'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 8'2001 - 30 руб.

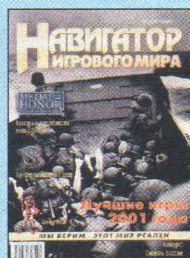

№ 9'2001 - 30 руб. + CD - 42р.

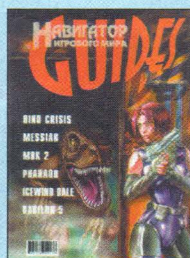

№ 10'2001 - 30 р. + CD - 42р.

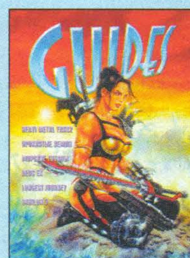

№ 11'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 12'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 1'2002 - 30 р. + CD - 42р.


№ 2'2002 - 30 р. + CD - 42р.


№ 3'2000 - 30 руб.


№ 4'2000 - 30 руб.

Для покупки нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу: ***123182, Москва-182, а/я 2***
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru***.

В заказе укажите:
- требуемые издания
- почтовый индекс и адрес, по которому их нужно отослать
- фамилию, имя и отчество получателя
- общую сумму заказа.

Доставка осуществляется по почте, наложенным платежом.

Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе "Сетевой магазин"

Старые выпуски журнала можно купить





Наш адрес: ул. Маршала Василевского дом 17, в том же подъезде, что и клуб "Полигон". Второй этаж.

Дмитрий Роммель ака Rommel

Новые примочки для Старого Крафта

StarCraft... Казалось бы, этот шедевр, выпущенный в бородатом 1998 году, уже разобран от начала до конца, пройдены все миссии, изучены все юниты и отработаны все стратегии... Однако народный хит (а StarCraft таковым, без сомнения, является) на то и народный хит, чтобы народ делал для него все новые и новые дополнения. В этой статье дан обзор лучших из лучших кампаний, модов и конверсий, созданных поклонниками этой замечательной игры. От масштабных проектов с тоннами новой графики и музыки до небольших, но качественных доработок - каждый крафтер найдет себе что-нибудь по вкусу.

КАМПАНИИ

Термином "кампания" применительно к StarCraft'у обычно обозначают набор миссий, связанных единым сюжетом. Как правило, из новых элементов присутствуют (за исключением собственно миссий) новые портреты и голоса героев, озвучка брифингов и диалогов, часто в этом списке находится новая музыка или даже видеоролики. К сожалению, из-за обилия звука многие кампании "весят" достаточно много - в среднем около сотни мегабайт.

Legacy of the Confederation Episode I - Past Purposes

Адрес - *www.campaigncreations.com/StarCraft/lotc/index.shtml*
Автор - Oracle
Рейтинг - 7

Действие этой кампании разворачивается за 250 лет до событий оригинального StarCraft'а. На Земле правит фашистская группировка UPL (United Powers League), выступающая за очищение человеческой расы от всех "неполноценных граждан", а также за сотрудничество с "высшей расой" - протоссами, чьи корабли недавно прибыли в Солнечную систему. Боевые действия начинаются с подавления беспорядков в Казахстане, однако уже во второй миссии человечество столкнется с представителями зергов. Протоссы сразу же уходят в тень, оставив наших потомков одних перед лицом инопланетной угрозы... Как выясняется впоследствии, за вторжением стоят сами протоссы: прежде чем начинать войну против зергов самим, им надо было проверить, способны ли те одержать верх над разумной расой. Вот вам и "рыцари в сверкающих доспехах"... Кончается все, как ни странно, довольно плохо: зерги уничтожают почти все человечество и лишь спустя 14 лет несколько сознательных протоссов освобождают Землю от ига зергов.

LotC I - представительница типа кампаний, которые не блещут качеством исполнения, но, как говорится, "берут за душу". Несколько миссий, повествующих о поражениях землян, действительно трагичны. Например, под командованием игрока - огромный флот протоссов и людей, и задание - "отбить атаку зергов" - кажется весьма простым. Однако спустя какое-то время протоссы уводят свои корабли, и возникает вопрос уже не о том, как победить, а как максимально отсрочить поражение... Подобных эпизодов в кампании много, равно как и интересных диалогов, и необычного геймплея (в одной из миссий есть момент, когда придется управлять всего одним zealot'ом и, убивая зергов и накапливая опыт, "прокачаться" до dark templar'а). В техническом плане все обстоит довольно грустно - новой графики нет, в миссиях полно багов, а озвучка хороша только тем, что не вызывает тошноты. Впрочем, все недостатки первого эпизода с лихвой исправлены во втором.



Legacy of the Confederation Episode II - Dawn of Darkness

Адрес - *www.campaigncreations.com/StarCraft/lotc2/index.shtml*
Авторы - Oracle, Joel Steudler
Рейтинг - 9,5

Эта кампания продолжает сюжет первого эпизода. Итак, прошло 250 лет, конец событий первого StarCraft'а. Земляне, кое-как преодолев колоссальный упадок после зерговской оккупации, создали мощнейшую империю, известную как "Земная Конфедерация". Небольшая атака зергов на пограничную станцию служит достаточным поводом для начала грандиозного крестового похода, целью которого стоит уничтожение зергов как вида. Заодно и протоссам припомнят старые обиды, и по Доминиону бывших земных колонистов пройдутся огнем и мечом... Однако с какого-то момента выясняется, что флоты и армии Конфедерации - всего лишь пешки в игре некого Оракула, полубога расы Ксел-Нага, стремящегося восстановить свою власть...


А вот это - кадр из шикарного мультика. Слева - Battle Platform, по центру - родная планета зергов

Второй эпизод получился значительно достойнее первого. Появилось два новых юнита у землян - Specter (тактический бомбардировщик) и Battle Platform (гигантская боевая станция а-ля Звезда Смерти). Над графикой работал сам Joel Steudler - талантливый 3D-художник и аниматор, культовая фигура в StarCraftовском социуме. Озвучка выполнена по-настоящему профессионально. И, главное, очень качественный и оригинальный геймплей: тут и разведка отрядом из трех пехотинцев на вражеской базе, и масштабнейшие космические сражения (схватка 200-300 крейсеров выглядит незабываемо), и миссии на время. Новые герои весьма хорошо проработаны - от бравого морпеха Дрейка до жестокого, но благородного архона Варегота. Встретятся и старые знакомцы - генерал Дюк, Арктурус Менгск, Зератул. В кампании полно ссылок на кинофильмы Aliens и Starship Troopers, но раздражения это не вызывает. К LotC II создан даже отдельный видеоролик, причем по качеству он не уступает мультикам из многих коммерческих игр. Думаю, не будет неожиданностью узнать, что второй эпизод LotC признан лучшей кампанией для StarCrafta из всех, когда-либо выпущенных фанатами.

Legacy of the Confederation: Fallen Angel

Адрес - *www.campaigncreations.com/StarCraft/fallenangel/index.shtml*
Авторы - *Oracle, Joel Steudler*
Рейтинг - 8,5

Маленькая (5 миссий), но очень качественная кампания, поясняющая события, с которых начинается LotC II. Как выясняется, атака зергов на пограничные колонии была спровоцирована по приказу высшего командования Конфедерации, которому нужен был повод для начала войны. Авторами проводятся аналогии с широко известным, благодаря кинофильму, разгромом американцев при Перл-Харборе, который якобы произошел с умышленного попущения президента Рузвельта. Однако, как выяснится из секретной 5-й миссии, тут (не в Перл-Харборе, конечно, а на пограничье Конфедерации) не обошлось без воли Оракула... Миссии в FA построены необычно - тут нет ни строительства, ни накапливания ресурсов. Игроку предстоит управлять отрядом Хранителей - элитнейшего спецназа Конфедерации, в котором всего 5 человек. Зато они вооружены и оснащены по последнему слову науки и техники. Задачи перед этим отрядом стоят соответственные - скрытно проникнуть на базу врага, без шума и пыли устранить ученого, работающего над секретным оружием, и так далее. По геймплею это напоминает тактическую головоломку в стиле Commandos, только более линейную.

В техническом плане все обстоит прекрасно. Озвучка великолепна, графика также на высоте (хотя новых юнитов нет), миссии отточены до совершенства. Плюс прилагается мультик, правда, с весьма посредственным содержанием - главная героиня отстреливает hydralisk'ов. Рекомендуется всем тем, кто проникся LotC, остальным - по желанию.

Celestial Irruption

Адрес - *www.campaigncreations.com/StarCraft/celest/index.shtml*
Авторы - Desler, Joel Steudler
Рейтинг - 7

Сюжет CI особой оригинальностью не блещет. Есть некая зловещая империя,

стремящаяся всячески подавить белых и пушистых повстанцев (призрак Star Wars бродит по Европе?), также есть группировка протоссов, которая помогает повстанцам, и стая зергов, чей мозговой центр (cerebrate) страдает необъяснимой страстью к генетическим экспериментам. В империи нашелся один сознательный офицер со странным именем Koe Lance, который задумывается о моральной стороне дела, в результате чего попадает сначала под контроль зерговского cerebrat'a (кстати, его зовут Nugdraas), потом в тюрьму, откуда его освобождает лично Император (приходящейся Лэнсу папой). И понеслось... В общем, во всем окажется виноват злобный советник Императора, который совершенно наглым образом обманывал бедного Nugdraas'a. Хэппи энд, зерги с протоссами мирятся, Император во всем раскаивается, Лэнсу ставят памятник (посмертно, конечно).



При всей примитивности сюжета CI очень зрелищна. Не в последнюю очередь благодаря превосходной музыке, эта кампания играется (точнее, смотрится - геймплей здесь беднoват) не хуже чего-нибудь голливудского. Однако кое в чем создатели CI перемудрили: героев слишком много, часто на нескольких приходится один и тот же портрет; озвучка просто кошмарная. “Профессиональные актеры” из пиратских контор кажутся действительно профессионалами после прослушивания голосов здешних героев. Да, вышеупомянутый Joel Steudler, конечно, талант, но здесь он умудрился озвучить все (!) мужские роли, причем одним голосом. Миссии местами слишком быстротечны, а местами просто скучны (например, ждать час реального времени, пока прибудут подкрепления). Новой графики маловато, но какая есть, та высокого качества. В целом - довольно приятный проект, однако однозначно не “маст хэв”.

Fall of the Gods

Адрес - *www.samods.com/?cmd=category&cid=1*

Автор - Snoopy

Рейтинг - 8

Наверняка многие читали книгу Н. Перумова “Гибель Богов”. Кое-кому приходила в голову мысль: “А что было бы, если действие этой книги происходило во вселенной StarCraftа?” Вот нашему соотечественнику Илье ‘Snoopy’ Снопченко такая мысль в голову пришла, он и сделал эту кампанию. Сюжет для тех, кто не читал, пересказывать бессмысленно, поэтому перейду к описанию технической стороны дела. Миссий 12, задания в оных не только полностью соответствуют канве книги, но и интересны сами по себе. Геймплей местами стандартен (после LotC уже ничего не впечатляет...), однако все равно играть очень интересно. Из новой графики - только портреты героев да титульный экран. Озвучки в миссиях нет, зато реплики юнитов-героев великолепны. В общем и целом - качественный проект, особенно ценный тем, что он “made in Russia”. Играть по желанию, но патриотам и фанатам Перумова - в обязательном порядке.

Даже стартовый экран переделали!

The Antioch Chronicles Episode I - Psionic Storm и Episode II - Negative Suns

Адрес - www.campaigncreations.com/StarCraft/antioch/index.shtml

Автор - Auspex

Рейтинг - 5 (первый эпизод), 7 (второй эпизод)

The Antioch Chronicles

Почему-то многие критики считают TAC лучшей фэнской кампанией. Иначе как помутнением рассудка это не объяснишь. TAC - проект очень среднего пошиба, причем по всем параметрам. Сюжет “проверен временем”, то есть представляет собой обычную историю о мудрых протоссах, злобных зергах и хитрых землянах. Геймплей исключительно примитивен. Задания типа “уничтожить всех врагов, а герой должен выжить” могут вызвать только усмешку. Единственное, что может служить оправданием такому примитивизму, - это сроки выхода. Первый эпизод вышел еще до BroodWar. Однако при всех этих недостатках в TAC есть несколько моментов, вызывающих почтение. Вторая миссия второго же эпизода - шедевр, сделавший бы честь и LotC. Представьте себе город из GTA с десятками прохожих, уличным транспортом, барами, магазинами - и все это в рамках обычной StarCraft'овской карты. Кроме того, стоит отметить превосходнейшую озвучку. У каждого героя не только свой голос, но и уникальный стиль разговора (например, командир танкового батальона Мэйсон Роквелл говорит о себе в третьем лице, а полушотландский-полугномский акцент наемника Яна МакАндуина запоминается надолго). Рекомендации таковы - второй эпизод понравится тем, кто бросил LotC II на второй миссии из-за сложности как геймплея, так и сюжета, а вот первый заинтересует только тех, кто был в свое время без ума от Insurrection (кто-нибудь еще помнит эту поделку?).

War of the Tribes

Адрес - *www.campaigncreations.com/StarCraft/wott/*

Авторы - Gabriel Sorrel, Joel Steudler

Рейтинг - 7

Весьма любопытная кампания, единственный более-менее качественный сиквел к BroodWar. Вождь протоссов Артанис, вернувшись с остатками своих войск на родную планету, обнаруживает, что там уже идет гражданская война между разными племенами некогда единого народа. Конец этому безобразию может положить только Зератул, который в это время занят преследованием мутанта Дюрана, стремящегося создать расу-гибрид из зергов и протоссов (секретную миссию BW все видели?). Стандартная, на первый взгляд, завязка со временем развивается в нечто феерическое, с участием всех пяти рас (помимо трех известных, фигурируют еще полубоги Ксел-Нага и Онат, существа Хаоса) и лихо закрученным сюжетом. Пересказывать концовку просто неэтично. Скажу только, что кончится все оригинально и довольно плохо. Однако геймплей местами скучен, а многие миссии интересны только за счет сюжета - по всем прочим параметрам они исполнены довольно посредственно. Технический аспект вызывает определенные противоречия: с одной стороны, обилие новой и качественной графики (работа того же Joel'a Steudler'a) впечатляет, но, с другой стороны, отсутствие озвучки и примитивность большинства миссий едва ли не перевешивают достоинства... Резюме - WotT понравится исключительно тем, кто на первое место ставит сюжет. Любители зрелищности и драйва, знающие сюжет StarCraft'a исключительно по пиратским русЕфикациям, могут не волноваться.

Fall from Grace

Адрес - *www.campaigncreations.com/StarCraft/ffg/index.shtml*

Авторы - Desler, Joel Steudler

Рейтинг - 6

Жил-был однажды простой протосский темплар по имени Ронд (довольно странное для протосса имя, кстати). Учился кастовать psionic storm, зазубривал догмы Великого Учителя Кхаса... Только вот однажды началась война с зергами, и пошел Ронд родину защищать. Делал он это плохо, но с чувством. Сначала несчастного cerebrat'а по имени Nugdraas (да-да, того самого) выгнал с насиженного места, затем на пару с одним архоном отправился на разведку, а потом, во время защиты своей alma mater, не сумел сам в архона слиться, за что ему дали "вышку" (!). Казни он избег (стараниями Nugdraas'а), угнал carrier и был таков.



FFG - очень непонятная кампания. В ней всего 4 миссии, причем хоть какой-то геймплей есть только в двух. Озвучку делал... правильно, Joel Steudler. Из новой графики - только портрет героя да среднего качества мультик в конце. Зато сам герой вызывает сочувствие - вроде бы старается что-то хорошее сделать, ан все плохо получается. Потом, кстати, Ронд появился в CI, но там он - уже крутой и потому скучный герой. Как итог, FFG можно порекомендовать только тем, кто знает и любит протоссов и ради пары эпизодов из жизни Академии Темпларов готов выносить скучный геймплей.

Visions of the Future

Адреса - *ww.campaigncreations.com/StarCraft/vision/index.shtml* - I эпизод

www.campaigncreations.com/StarCraft/dream/index.shtml - II эпизод

www.campaigncreations.com/StarCraft/prophecy/ - III эпизод

www.campaigncreations.com/StarCraft/dream/index.shtml - IV эпизод)

Автор - Razorclaw X

Рейтинг - 3 (первый эпизод), 7,5 (второй и четвертый эпизоды), 7 (третий эпизод)

Самая странная кампания из всех представленных. Все ее 4 эпизода полны противоречий. Трагическая история зерговского defiler'а по имени Хаах, пробивающего свой путь "к солнцу", - и совершенно тупой перекрест сюжета с известным аниме Ranma 1/2. Куча новых юнитов, но графика оных вызывает нервный смех. Много новых героев, но большинство из них исключительно примитивны. Великолепная игра актеров, озвучивавших роли (Хаах'а можно номинировать на "Оскара"), - и выдранные из разных игр реплики юнитов. Разбираться в наворотах сюжета понравится разве что правоверным анимешникам. Однако даже им не порекомендую первый эпизод - это просто нечто.



Как видно из скрина, Ghost обзавелся снайперской винтовкой и научился Psionic Storm'y

МОДИФИКАЦИИ

Мод, он же конверсия, он же модификация - набор изменений имеющихся юнитов. Моды делятся на Partial и Total Conversion. Partial Conversion (PC) - частичная модификация оригинала, заключающаяся в смене графики и/или вооружения нескольких старых юнитов. Total Conversion (TC) - конверсия игры под новую вселенную (например, под Star Wars) с полной заменой всех юнитов и зданий, а также интерфейса, ресурсов и т.д. Особняком стоит категория адд-онов, которые привносят полностью новые элементы без замены старых. Как известно любому, кто когда-либо занимался редактированием StarCraft'а на уровне "выше среднего", создать полностью новый юнит почти нереально (хотя все же можно), так что полноценных адд-онов, из-за сложности их создания, во всей Сети есть только три штуки (если не считать "родного" Brood War).

NeoTech

Адрес - *scm.net-games.com/neotech)*

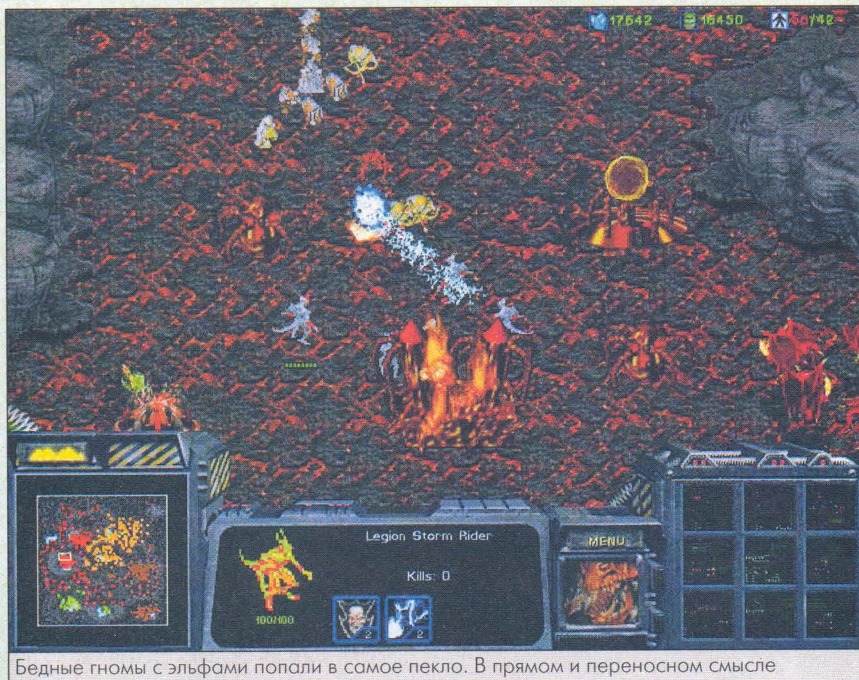
Автор - PeakMan

Рейтинг - 6,5

Один из старейших модов, первая версия вышла еще в начале 1999 г. Содержит ряд косметических изменений: marin'ы вооружены лазерными винтовками, firebat'ы стреляют ракетами, а атомная бомба заменена на кластерную (кто играл в ТибСан, тот поймет). Помимо этого, графика всех людских и протосских кораблей, а также протосских зданий изменена. Особенно удачно получились корабли протоссов - они действительно выглядят древними и таинственными. А вот зергов обидели, им ничего не досталось. Жалко зверушек...



Новые юниты, старые здания



Бедные гномы с эльфами попали в самое пекло. В прямом и переносном смысле



Знакомые с детства "верблюды" и тай-файтеры... Тот самый вкус, тот самый чай!

Evolution

Адрес - в сети отсутствует
Автор - Rwaggie
Рейтинг - 7

Этот мод изменяет только графику и имена юнитов, плюс к тому в игру добавлены два новых корабля - Terran Titan и Protoss Regal (оба - просто "перекачанные" крейсера и особой ценности не имеют). Графика выполнена прекрасно, а вот отсутствие каких-либо других изменений довольно существенно понижает игровой интерес. Рекомендую тем, кому хочется обновить облик любимых юнитов, а их способностями и так довольны.

WarCraft III TC

Адрес - в сети отсутствует
Автор - Deathwing
Рейтинг - 8

Да, именно конверсия StarCraft'a в WarCraft 3. Только вышла эта конверсия еще 2 года назад, поэтому соответствие очень относительное. Изменены, причем полностью, все три расы: зерги заменены на демонов Burning Legion, протоссы - на орков из Horde и мертвяков из Undead, а люди остались людьми, в смысле Human Alliance. Графика юнитов взята из "ВарКрафта 2" или (для демонов) из "Дьяблы". Разнообразие юнитов просто поражает. У каждой стороны количество юнитов возросло в 1,5 раза по сравнению с оригинальным StarCraftом, а в рамки одних протоссов вместилось сразу две расы. Перечислять всех бесполезно, отмечу лишь, что в бой идут персонажи как второй (например, Dwarven Demolition Squad или Troll Axethrower), так и третьей (Minotaur, Archmage, Shaman) части "ВарКрафта", а также "новобранцы" - Crusader, Succubus, Beholder. Присутствуют даже гости из самой первой части сериала - на стороне орков сражаются Necrolyte и Wolf Raider... Однако при всем разнообразии юнитов конверсия выглядит как-то неаккуратно. Плоско-мультяшные герои War2 резко контрастируют с персонажами из Diablo, причем и те, и другие не вписываются в техногенные пейзажи StarCraft'a. Портреты юнитов просто ужасны - размазаны и отвратно анимированы. Интерфейс остался почти без изменений, и космические панели оригинала никак не вписываются в фэнтэзи-атмосферу "ВарКрафта". Как резюме, War3TC можно порекомендовать всем тем, кто оценит действительно глубокую переработку оригинала и не обратит внимания на технические огрехи. А уж фанатам "ВарКрафта" никак нельзя пропустить этот проект, особенно если денег на апгрейд до системных требований War3 не хватает...

P.S. Выше описана бета-версия War3TC. Известно, что существует и финальный вариант, в котором исправлено большинство недоработок, а также добавлены юниты Темных Эльфов. Однако из-за вмешательства Blizzard проект был закрыт. Жаль...



Так выглядит армада Федерации

Gundam Century

Адрес - *gundamcentury.rtsfan.com*
Автор - Kuren
Рейтинг - 7,5

Пожалуй, самая известная из всех представленных конверсий, GC основана на популярном (не у нас) аниме Gundam Wing. В роли юнитов - различные модификации боевых роботов в стиле "mecha". Мне как человеку, не смотревшему оригинальный мультфильм, было любопытно узнать, что многие из них носят немецкие названия, например, Jaeger или Kampher. Изменениям подверглись расы землян и протоссов, а вот зерги остались, как есть (традиция?). В техническом плане GC являет собой полную противоположность War3TC - аккуратно, красиво, но без особых изысков в плане разнообразия. Зато графические изменения коснулись не только юнитов и зданий, но и элементов интерфейса, таких, как иконки и картинки повреждений. Несмотря на не слишком большую оригинальность, GC играется исключительно приятно.

Star Wars: Open Rebellion

Адрес - filebox.vt.edu/users/acassara/
Автор - Adam Cassara
Рейтинг - 8

Оригинальной эту конверсию (тем более в свете существования Galactic Battlegrounds) назвать никак нельзя, качественной - можно и нужно. Старый как мир конфликт повстанцев и Галактичес-



Praetorian'ы при поддержке Raven'ов держат непробиваемую оборону

кой Империи показан красиво и с размахом. В конверсии отображены только "бои местного значения", так что список юнитов ограничен наземными войсками и легкими кораблями. Особенно красиво получился знаменитый "верблюд" AT-AT - размером почти с четверть экрана, он действительно производит впечатление. Однако порекомендовать эту конверсию можно разве что тем, кто уже прошел Galactic Battlegrounds вдоль и поперек и не прочь погонять что-нибудь похожее в ожидании адд-она про Войны Кло(у)нов...

Jack Black's Pack

Адрес - *www.nottinghamsystems.com /~jackblack*
Автор - Jack Black
Рейтинг - 9

А вот это уже не конверсия, это самый настоящий адд-он. Автор добавил каждой расе по несколько полностью новых юнитов. Терраны получили на вооружение Eagle - легкий истребитель, Phantom - бомбардировщик с возможностью маскировки, Sentry - тяжелую зенитную самоходку, а также Droid - несколько несуразный гибрид юнита и здания, способный летать и генерировать ресурсы. Протоссы пополнили свои легионы тяжелым танком Juggernaut, флот - не менее тяжелым крейсером Dreadnought, а в жреческую касту вошел Priest - высшее существо с мощнейшей атакой и mind control'ем. Ну а в стройные ряды зергов встали (вползли, влетели) Glider - продвинутый Mutalisk, Tetralisk - средний юнит ближнего боя и Jormunlisk - ползучая тварь, атакующая и по земле, и по воздуху. Кроме того, Firebat и Hydralisk теперь могут быть проапгрейжены до Firetrooper'а и Hunter Killer'а соответственно, что положительно сказывается на их эффективности. Все новые юниты имеют новые спрайты, некоторые - и портреты. В заключении стоит отметить, что проекты уровня JBP - редкость. Играть всем!

Terran Ascension

Адрес - *tta.samods.com*
Авторы - Morpheus, Poisonicnuke, Jaded Mule
Рейтинг - N/A

Этот проект еще не окончен, но дать описание мы обязаны. Итак, со времен событий Brood War прошло несколько лет. Несколько космических пиратов случайно активируют древний артефакт Ксел-Нага, который начинает питать человечество псионной энергией, в результате чего через некоторое время наши потомки не уступают протоссам по "силе духа". Люди формируют элитные отряды Oracle'ов - мощнейших псионных магов, внедряют в ряды пехоты Phoenix'ов, оснащенных реактивными ранцами, пополняют ВВС тяжелыми бомбардировщиками Juggernaut, а наземные войска - ATTV (т.е. "бэтээрами"), и отправляются на покорение галактики. Зерги, чтобы противостоять экспансии землян, выводят несколько новых видов. Среди них Wurm - легкий боец, способный передвигаться под землей, Gorgolisk - невидимый вариант Hydralisk'а, Scavalisk - живой подземный транспорт, Gargoyle - слабый, но шустрый летун, атакующий в ближнем бою, а также Creeper - мобильный вариант Creep Colony. А вот протоссы решили одним махом убить сразу двух зайцев (т.е. и зергов, и землян), для чего создали, в первую очередь, суперкорабль Talon, который способен уничтожать целые планеты. В "довесок" к оному протоссы обзавелись Acolyt'ами - легкими разведчиками, Negator'ами - элитными воинами и Phaeton'ами - транспортами на воздушной подушке. Все юниты оснащены уникальной графикой, портретами и озвучкой. Несмотря на кажущийся плагиат идей ТибСана (реактивная пехота, подземные транспорты и т.д.), TTA рекомендуется всем и каждому (когда выйдет, конечно).



The Hammerhead Project

Адрес - *www.isotrex.com/hammer*
Автор - Rommel
Рейтинг - N/A

Еще один перспективный проект, который близится к выходу. Как вы уже могли заметить, его автор - ваш покорный слуга, то есть я. Так как нахваливать свое творение неэтично, ограничусь фактами. Итак, это перекрест кампании с адд-оном. В наличии имеются 15 новых юнитов, из которых 12 доступны для мультиплеера. В арсенал землян добавлены Zeus - тяжелый пехотинец с рейлганом, Phantom - транспорт-невидимка, Manticore - скоростной и мощный (но дорогой) истребитель, а также Corvette - слабо защищенный корабль с мощной атакой по земле. В легионах протоссов сражаются непобедимые Praetorian'ы - тяжелые рыцари с мощной атакой, в небесах реют Raven'ы - тактические бомбардировщики, а разведку ведут Hornet'ы - маленькие, но шустрые ховеры. Еще у протоссов есть Lasher - хиленький, но смертельно опасный дроид-камикадзе. В стане зергов объявились Lucent'ы - невидимки-хамелеоны, Kraken'ы - летающие кальмары с атакой по воздуху и Corroder'ы - живые мобильные ПВО, мутирующие из Hydralisk'ов. Кроме того, захватив Command Center, зерги могут получать из него Infested Medic'ов - бойцов бактериологического фронта. Также в сингл-миссиях появятся Galleon - большой, но беззащитный транспорт, Avatar - тяжеловооруженный флагман протоссов, а также Hammerhead - сверхтяжелый линкор, способный в одиночку уничтожать целые флоты. Помимо юнитов, в THP присутствуют 8 сингл-миссий, проработанный сюжет, куча новых героев, новые элементы ландшафтов, улучшенный интерфейс. Все новые юниты оснащены новой графикой, иконками, картинками повреждений и озвучкой. Все герои получили уникальные портреты и озвучку. Выйдет THP в начале лета, и одновременно с релизом в сети он будет опубликован на нашем диске. Так что ждите...

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Здесь мы рассмотрели лучшее из всего, что когда-либо выходило для StarCrafta. На нашем диске вы сможете найти моды NeoTech, Evolution, Jack Black's Pack, а также (внимание!) WarCraft3 TC (в сети ее стараниями "Близзардов" больше нет, а вот на нашем диске - пожалуйста, НИМ они пока не читают). Вполне возможно, что на один из следующих дисков мы поместим кое-какие крупные кампании. Если и этого вам окажется мало, то советую зайти на www.campaigncreations.com (большая подборка кампаний) или на www.infoceptor.net/custom.shtml (завалы различных модов, дополнений и т.д.). Вполне возможно, что в следующих номерах мы расскажем вам о создании собственных модов и кампаний. Если у вас есть предложения, комментарии или просто мысли по теме, пишите на *dmitry_rommel@hotmail.com*. Эн Таро Адун!

Бедная весна: причины и следствия

Во-первых, безусловно, сказалось то, что весь февраль был исключительно теплым. Вкшмук даже порывался "пойти поставить летнюю резину, что ли", однако суровые ночные заморозки мешали ему исполнить задуманное. Но вернемся к теме. Итак. Теплый февраль. Чтобы это могло означать? В поисках ответа на этот вопрос я очень много времени провел в интернете.



Пришла весна, все растаяло, и думать только об играх становится все сложнее. Не правда ли? Как показалось, даже разработчики придерживаются точно такого же мнения. На моей памяти нынешняя весна (а вернее, ее начало) – самая бедная из всех тех, что случались до этого. И этому есть ряд серьезных обоснований.

Переворот в системе оценок

Совсем недавно я копался на одном крупном информационно-аналитическом западном сайте, посвященном изучению, анализу и оценке бурно развивающегося игрового рынка, который по прогнозам ведущих западных яппи скоро достигнет оборота в 25 миллиардов иен в месяц. Почему именно миллиардов, и почему именно иен? Все дело в том, что после всей этой неразберихи с осенними событиями 2001 года, упразднением европейских валют и утверждением евро, а также после того, как было объявлено о том, что приставочный Ridge Racer объявится на ПК, крупнейшие аналитические головы, прикинув чмень к носу, покумекали и сообразили, что это не дело. Действительно, почему оценка игрового рынка, который так бурно развит в Японии, происходит в противных американских долларах? После двухнедельного саммита в Токио (кстати, там присутствовал даже известный японский писатель Харуки Мураками, который вынашивает идею создания концептуального романа о компьютерных играх "Последняя фантазия Человека-овцы") было принято решение изменить наименование валюты оценки оборота игрового рынка. Им и стала иена. Это всех устраивало, а американцам было, выражаясь языком неофициальным, по фигу, так как они даже не узнали. Но это так, к слову. Нас интересует февральская оттепель и то, как она повлияла на действия разработчиков.

Мнение компетентного человека

Меня заинтересовало мнение по этому поводу широко известного аналитика Макминиша Миниша (McMinish Minish). Это очень интересная личность. Колоритная! Немного истории.

Румынский цыган Макминиш Миниш очень давно играет в компьютерные игры. Еще в самом начале девяностых посетители рынков, на которых останавливались веселые цыганские таборы, могли наблюдать весьма нехарактерную картину. Маленький цыганенок сидел и усидчиво играл в карманный тетрис. Старожилы табора (между прочим, в настоящее время – известные румынские разработчики игрового альтернативного софта (Minish Alternative Soft) и близкие друзья Эмира Кустурицы) говорят в многочисленных интервью, что это стало отправной точкой блестящей карьеры Миниша. Сегодня Миниш – личность весьма популярная. Ему дает кататься на своем "Феррари" Кармак, он часто ходит в гости на чай к Сиду Мейеру, даже Питер Мулинье прислушивался к его советам, когда работал над своим выдающимся Black and White. Именно Миниш посоветовал EA Sports не выпускать в 2002 году продолжение NBA Live, несмотря на то, что игра была уже готова, и бета-тестеры в один голос прочили ей невероятный успех.

В общем, на свой риск и страх я послал Минишу письмо, где выражал сомнения относительно февральской оттепели и того, как это может повлиять на весенние релизы. На ответ я не рассчитывал. Каково же было мое удивление, когда через три минуты мне пришло письмо из Румынии на трех страницах, на хорошем русском языке (выяснилось, что у Миниша большой штат помощников-аналитиков, которые с его ведома тут же ответили мне). Макминиш, в частности, писал, что он в курсе сего события. Он подчеркнул, что придает этому весьма большое значение и даже собирается выступать с речью в румынском парламенте. Макминиш давно наблюдает за столбиком термометра в феврале каждого года и стремится вывести закономерность в увеличении температуры и последующем безрелизье по весне. Пока, считает Макминиш, рано делать какие-то выводы. Не исключено, что сегодняшняя ситуация – просто совпадение. Но с другой стороны – сбываются его тревожные прогнозы. Разработчики отдыхали в феврале, пуская в лужах кораблики, а весной, на фоне жесткого гормонального взрыва, и вовсе могут перестать работать, оставив геймеров на голодном пайке. Моему удивлению не было предела, так как Миниш с точностью повторил в своем письме мои самые худшие опасения. Я закурил и призадумался. Думал я долго, когда в аську кто-то постучался...

Печально

Это был японский программист Хиросика Аното (Hirosika Anoto) – ведущий программер компании Amco, выпустившей в свет пять предыдущих Bridge Racer'ов. Обычно вежливый человек ругался, как последний сапожник. До него тоже дошли слухи о февральской оттепели. Он рассказал, что заявления в прессе Миниша очень плохо повлияли на работоспособность его коллег, которые заразились идеями антиглобализма в игровой индустрии и разгромили соседний "Макдональдс", а также палатку с ненавистными компьютерными играми, оставив тем самым его без любимой пищи и компактов с эротическим маджонгом. Все это было очень плохо и странно. Я смотрел на термометр, листал календарь с пометками о февральской температуре и делал печальные, далеко идущие выводы.



Которые изложил выше перед вами. Страшно подумать, что будет, когда наступит парниковый эффект! И еще. По нелепой случайности публикация моих сомнений касательно февральской оттепели и ее влияния на индустрию совпала с празднованием апреля и в частности его первого числа. Так вот. В этом свете прошу вас абстрагироваться от популярного Дня юмора и воспринять мою историю как можно более серьезно. Буду рад ответить на все ваши соображения в письменной форме, а также познакомить вас с Макминишем Минишем, который, кстати, изъявил желание поработать внештатником "Нави". Удачи!

И да пребудут с нами февральские морозы!

Леонтий Тютелев,
tutelev@yandex.ru

Новый автосимулятор

ВНЕДОРОЖНИКИ OFFROAD 4x4

- 24 трека на живописных трассах
- 16 моделей автомобилей
- Высококачественная трехмерная графика
- Реалистичное звуковое сопровождение
- Детально проработанные ландшафты
- Игра по локальной сети (до 8 человек)

Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 266 МГц или аналогичный, 64 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 16-битна звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь.

Хотите испытать на себе все "прелести" экстремальных автогонок? Узнать, что чувствует гонщик, сидящий за рулем мощного внедорожника? Окунуться в мир скорости и азарта? Стройплощадки, дремучий лес, извилистые каньоны - всё это встретится на вашем пути. А высококачественное графическое и звуковое сопровождение сделает ваше ралли угрожающе реальным. Бросьте вызов трудностям в "Внедорожники 4x4"!





Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000



Rage

www.nd.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

Smash Cars

Леонтий Тютелев

Наш ответ!

Издатель	"1C" http://www.1c.ru
Разработчик	Creat Studio http://www.creatstudio.com/
Жанр	Аркадные автогонки
Дата выхода	III квартал 2002 года
Сайт игры	http://games.1c.ru/smc.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2473.html
Смотри на диске	ролик, скриншоты

В офис компании 1С я ехал с противоречивыми чувствами. С одной стороны, Smash Cars обещает быть весьма интересным проектом, а с другой – с большим трудом верилось в то, что игра окажется реальным конкурентом таким проектам, как Revolt и Stunt GP. Уж больно интересные и качественные это были игры. В общем, определенные вопросы висели в воздухе, и их не терпелось оттуда снять.

Если вы еще не слышали о новом отечественном аркадном проекте под звучным названием Smash Cars, то, пожалуйста, знакомьтесь. Игра посвящена гонкам на маленьких радиоуправляемых машинках. Почти так, как это было в Revolt и Stunt GP. Вот, собственно, и все. Перейдем теперь к подробностям.

Что и как будет

Ролик, выполненный, кстати, очень и очень хорошо, по традиции сулил много всего интересного. Машинки гоняли по предельно интерактивным локациям, всеми способами внося в окружающий мир элемент веселья и положительного хаоса. Буквально на каждом метре трассы встречались какие-то любопытные препятствия, автомобильчики весело толкались, кувыркались, подпрыгивали. Нам показали трех веселых людей подросткового возраста, которые увлеченно давили на кнопки своих пультов, азартно при этом жестикулируя. Кстати, в игре мы будем выступать за одного из персонажей. Финал клипа тоже был хорош. Какой – не скажу, чтобы интересно было.

Потом мы попадаем в основное меню. Если бы мне не сказали перед этим, что игра российская, ни за что бы не поверил (это комплименты начинаются). Все очень удобно, красиво и волшебно. В распоряжении была рабочая версия, но делать можно было почти все. Управление легко перенастроилось, графика поменялась, ну, и так далее.

Дальше предстояло определиться с режимом игры. В полной версии нам предложат разовую гонку и чемпионат. Не много, однако же вполне достаточно для одного пользователя, но исключительно при правильном построении первенства. А оно, похоже, будет именно таким. По ходу розыгрыша золотых медалей вы сможете менять автомобили и подвергать их достаточно глубокому "тюнингу". Конечно, на заработанные в течение гонок деньги. В общем, классический подход, который можно только приветствовать.

Кстати, трасс будет порядка десяти штук, они будут построены на меньшем количестве основных ландшафтов. Так что скучать не придется. Кстати, со всей ответственностью заявляю, так как сам еле от игры оторвался. Да и то, исключительно благодаря тяжелым взглядам сидевшего рядышком Подстрешного, Константина.

А вот машин будет всего три типа. Три героя – три машинки. Однако это не должно вас смущать – вспомните лучше о доступном тюнинге. Сделаете из своего аппарата, что пожелаете.

Что уже есть

Уже самые первые мгновения общения с игрой настроили на максимально благожелательный лад. Что и говорить, здорово! Поехали! Графика навевает воспоминания о лучших аркадных автогонках прошедшего времени. Ярко светит солнце, заливая эффектным освещением всю трассу, блестят в его лучах изумительные машинки, вокруг полно разнообразных детализированных объектов. Плещется прибой. Перечислять можно долго. Красиво, на уровне лучших западных аналогов. А местами даже лучше!

Машинка управляется просто чудесно (а я к тому же играл









с клавиатуры, что делать весьма не люблю). Взаимопонимание с маленьким, юрким аппаратом достигается стопроцентное и почти сразу. Потом вы добавите в свой арсенал, помимо грамотного вождения, прыжки и ускорение, что поднимет динамику игрового процесса до невиданных высот. Очень хорошо проработана модель нашего радиоуправляемого чуда. До деталей отработана подвеска машинки – отчетливо видна работа рычагов, амортизаторов и пружин. Авто четко держит траекторию, подскакивает, иногда впадает в резкие заносы. В общем, ведет себя как в жизни, невзирая на то, что ее окружение, игра Smash Cars, ни в коем случае не является симулятором. Есть даже аналог ручника – тормоз, который блокирует задние колеса. Если приноровиться, то в особо крутых поворотах им можно пользоваться, но вообще, физика тут построена таким образом, что заносы не играют важной роли.

Очень подробно выполнен ландшафт трасс, огрубленностью "Револта" даже не пахнет: каждая кочка, каждая ямка и каждая неровность – на месте. Не в точности, как в жизни, но для игры предостаточно. Ну, а дизайн трасс – это вообще нечто. Скорость игры высока настолько, что еле успеваешь вписываться в повороты да объезжать агрессивных соперников. И при такой динамике необходимо еще следить за помогающей разобраться в маршруте стрелкой! Когда вы доедете до очередного чекпойнта, вас запросто могут попросить развернуться на 180 градусов и отправиться в обратном направлении. Куда там! Мы уже уехали прямо. А стрелка мигает. Неправильное направление... Полно развилок, ответвлений, в общем, альтернативных маршрутов. А насколько треки интерактивны! Такого точно нигде еще не было. Когда вы ударяете баскетбольный мяч – это еще ничего, а вот как вам понравится, когда машинку схватит какой-то нелицеприятный мужик и зашвырнет ее подальше? Гораздо приятнее получить симпатичной ножкой "по лицу" от девушки в бикини, не правда ли? А тут еще всякие псы ошиваются, большие машины на дороге общего пользования сбивают, немцы из автомата очередью палят, крабы под ногами мешаются! В общем, одна остается отдушина, если гонка проиграна – заехать в ласковые волны теплого моря и вымыть автомобильчик, который тут же заиграет в солнечных лучах отполированными боками.



Все это очень грамотно озвучено. Я не люблю отечественную тяжелую музыку, но вынужден признать, что "нарезные" композиции команды "Мастер" удачно ложатся на игровой процесс. Ну, а для таких, как я, предусмотрен вариант альтернативного саундтрека – электронного. Хорошо. Индивидуально. Кстати, звуковые эффекты нареканий не вызвали также. Богато и звучно.



Как показалось лично мне – проект уже жизнеспособен и способен стать хитом в своем теперешнем состоянии. Однако разработчики не спешат – доводят Smash Cars до "конкретного блеска". И правильно делают. У игры отличные шансы завоевать популярность не только в России, но и за рубежом. И все эти шансы надо использовать. Время такое.



V8 Challenge

Вождь Быстрая Нога

Австралийский парадокс

Издатель	Electronic Arts http://www.ea.com
Разработчик	EA Sports Australia
Жанр	Автосимулятор
Дата выхода	II квартал 2002 года
Сайт игры	http://www.v8challenge.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/shots/game2198.html
Смотри на диске	скриншоты

Много ли вы знаете автосимуляторов, посвященных австралийским гонкам? Как не знаете? Ну, напрягитесь. Вспоминайте, вспоминайте. О, вижу, хоть один, да вспомнили. Dick Johnson's V8 Challenge. Увы, эта, скажем так, далеко не самая лучшая игра является единственным более-менее приличным продуктом, посвященным австралийскому автоспорту.

А тем временем филиал EA Sports всерьез решил разыграть "австралийскую карту". В ближайшем будущем нас ожидает самый настоящий ураган с зеленого континента – автосим V8 Challenge, способный очень приятно удивить всех истинных знатоков автоспорта и любителей автосимуляторов.

DTM King Size

Австралия сама по себе является "страной контрастов", и ее автопромышленность – не исключение. Крупных автомобильных марок здесь всего три: Holden, принадлежащий General Motors, австралийское отделение Ford, а также филиал Mitsubishi. Конструктивно большинство производимых на континенте машин не являются авангардом технической мысли. Австралийцев это, тем не менее, совсем не смущает. Дело в том, что их автомобили, гораздо чаще, чем европейские и даже американские, обладают могучими многолитровыми двигателями, для которых мощность в 250-300 лошадиных сил является средним показателем. Какая скорость и динамика при этом достигаются – догадаться не трудно. Вообще, австралийцы просто помешаны на скорости, что и не удивительно: большинство дорог там – прямолинейные трассы, длина которых иногда достигает нескольких тысяч километров. Полиции на этих пустынных хайвэях немного, так что никто не мешает утопить педаль газа в пол и без страха нестись со скоростью далеко за 200 километров в час...





Между прочим...

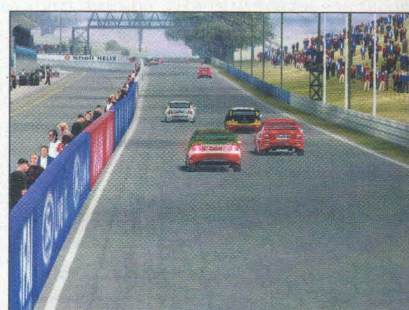
Torus Games, создатели Dick Johnson's V8 Challenge, более известны не по этой весьма неудачной разработке, а по кровавому Carmageddon:TDR 2000.

Судя по всему, игра основывается на движке STCC 2, которую переиздавали в свое вермя в Европе Electronic Arts. Плоды полезного сотрудничества!

Еще более любопытная ситуация наблюдается в австралийском автоспорте. Большинство серий копируют развлечения американских спортсменов, однако встречаются и поистине оригинальные соревнования, которые могли родиться только в Австралии. Одним из наиболее ярких примеров является гоночная серия ARDC V8 Challenge.

Чтобы понять всю необычность этой серии, необходимо мысленно переместиться в Европу. На ее территории проводится немало соревнований, среди которых выделяется кузовная серия DTM. Тамошние болиды только внешне напоминают серийные автомобили, однако по техническому оснащению они отличаются от "собратьев", как современный истребитель от тривиального кукурузника. Так вот, в качестве силовых установок там используются двухлитровые моторы, форсированные до 450 лошадиных сил. Гонки проводятся на обычных "европейских" трассах, в том числе и на тех, которые принимают соревнования Формулы-1.





А теперь вернемся в Австралию. Представьте себе DTM, в котором ездят машины длиной под пять метров с исполинским восьмицилиндровым V-образным двигателем! Оседлать такую вот бомбу нам и предлагают разработчики из EA Sports Australia.

В авангарде

К сожалению, пока нельзя оценить работу "физиков", так что доверимся их заявлениям. Разработчики обещают, что V8 Challenge будет полноценным автосимулятором со сложной физмоделью. Она будет более детальной, чем в том же STCC2, но в то же время не настолько "навороченной", чтобы в игру смогли играть исключительно хардкорные автосимуляторщики. В любом случае, я бы порекомендовал вам перед приобретением V8 Challenge обзавестись рулем и педалями.

Еще более туманна ситуация с моделью повреждений. Дело в том, что ни на одном из скриншотов нет хотя бы чуть-чуть помятой машины. В общем, этот вопрос вряд ли прояснится раньше релиза.

А вот в плане графики у V8 Challenge все в порядке, если не сказать больше. Просто взгляните на скриншоты, и вы все поймете. По проработке трассы игра может дать фору недавно вышедшему NASCAR Racing 2002 Series, особенно в части прорисовки трибун. Болельщики тут не "размазаны", а сделаны, как в F1 2001, в виде сотен, а то и тысяч спрайтов, находящихся на своих законных местах. Что касается моделей автомобилей, то внешне они, как показалось, существенно превосходят конкурентов. Каких-либо "угловатостей" нет, а сквозь окна можно увидеть тщательно проработанный салон. Для полного счастья не хватает лишь возможности лицезреть внутренности машины с места водителя, но, увы, разработчики пока скрывают кокпит.

Темный кенгуру

Налицо крайне перспективный продукт. V8 Challenge будет интересен не только фанатам австралийских машин, но и тем, кто просто любит кузовные гонки. В настоящее время у игры есть лишь один потенциальный конкурент – TOCA Race Driver от Codemasters, одна из версий которого будет продаваться в Австралии под именем V8 Supercar Race Driver.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Рыцари Морей

НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»



ЖДИТЕ ВЕСНОЙ

Kayak Extreme

Леонтий Тютелев

Down by the water

Издатель	Global Star http://www.globalstarsoftware.com/
Разработчик	Small Rockets http://www.smallrockets.com/
Жанр	Симулятор каяка
Требуется	Pentium 466, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III-633, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.smallrockets.com/pc/kayak/index.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1386.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■
Графика ■■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■■
Дизайн ■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■■■■

Рейтинг 7.7

Время освоения: около часа
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Прошу любить и жаловать, до нас добрался наконец новый, на сто процентов оригинальный спортивный симулятор. Можно только порадоваться тому факту, что находятся еще среди разработчиков люди, рискующие создавать с чистого листа проекты, судьба которых определяется уже после релиза. Думаю, крайне рискованно было надеяться на то, что Kayak Extreme однозначно станет хитом и выйдет на хороший уровень продаж. А создавать такой вот симулятор с нуля (я специально повторяюсь) – занятие не из самых простых.

Фактически, перед нами первый *симулятор* экстремальных видов спорта. Признаться, я, в лучшем случае, ожидал получить некую аркадную поделку, однако вышло несколько иначе. Даже несмотря на некоторые вполне очевидные упрощения в угоду качеству игрового процесса, произведение воспринимается как продукт сбалансированный и серьезный. С такими играми просто приятно иметь дело.

Экстремальная задача

Перед игроком ставится одновременно сложная и интересная задача. Необходимо "оседлать" каяк (маленькая такая лодочка) и, будучи вооруженным только веслами да каской, переправиться из одной точки реки в другую. Естественно, вниз по течению. Сия задача выглядела бы простой до безобразия, если бы не то, чем является эта самая "речка". Наверняка многие из вас видели спортивные кадры следующего содержания. По бурлящей горной реке, берега которой уставлены острыми скалами и утесами, где полно коварных подводных камней, водоворотов, водопадов, борясь с устрашающей стихией, неистово размахивая большими веслами и перманентно отплевываясь от воды, героически продвигается вниз отважный мужчина в шлеме, попутно преодолевая расположенные в самых хитрых местах "трассы" ворота. Иногда он "не справляется с управлением", бьется головой о камень, и тело его долго потом пугает по ночам прибрежных жителей. Ну, это я, конечно же, так несколько мрачно пошутил. Однако всяко бывает.

Не люблю забитые, затертые до дыр фразы, но на ум сейчас приходит именно такая. Теперь и у вас есть шанс ощутить себя лихим лодочником и окунуться в водоворот (буквально) экстремальных событий. Причем, шанс это весьма хороший (ибо игра качественная), и упустить его было бы глупо.

Гребущие терминаторы

К сожалению, разработчики из Small Rockets не позаботились о приобретении соответствующих лицензий, и мы лишены возможности выступать в реальных турнирах за настоящих спортсменов. Впрочем, не думаю, что кого-либо это сильно опечалит. Вид спорта для России, прямо скажем, диковинный, и герои его мало кому известны и интересны. Тут не футбол или хоккей, и вы будете получать удовольствие не от того, что у вас в подчинении звезда мирового масштаба, здесь важен сам процесс. Описанием которого я сейчас и займусь.

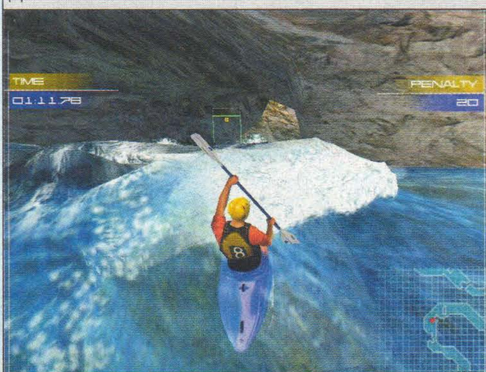
Начну с управления, ибо оно сложностей почти никаких не вызывает. Поначалу сбивает с толку то, что при движении, например, влево спортсмен машет, соответственно, правым веслом (и наоборот). Часто происходит вполне объяснимая дезориентация, и вместо того, чтобы проехать очередной чекпойнт, мы методично полируем берег. Однако это быстро проходит. Кстати, для того чтобы наш гонщик просто греб и набирал скорость, вовсе не нужно попеременно заставлять его взмахивать веслами. Просто нажмите вперед (почему предупреждаю – потому что сам вначале греб таким неудобным способом), и он увлеченно заработает руками. Есть еще две кнопки, ответственные за "специальные движения". Благодаря первому, мы можем спокойно подныривать под разнообразные плавучие препятствия (вроде бревен). Эта функция хорошо помогает – не забывайте о ней! Ну, а вторая кнопка заставляет "лодочника" крутиться вокруг своей вертикальной оси. Не подумайте, что это какой-то эффектный трюк. Данный прием очень полезен при прохождении особенно сложных участков трассы, где вспенившаяся вода просто не дает нормально плыть вперед. Еще нюанс - клавиши перенастроить нельзя.

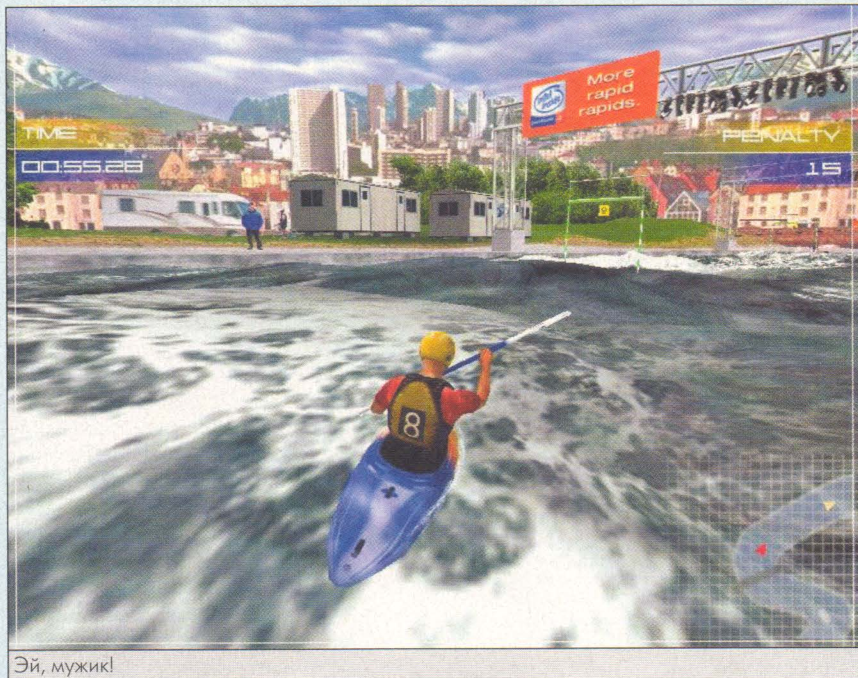
Смело пропустив тренировку, можно сразу начинать чемпионат – все равно большинство трасс на начальном этапе игры недоступно. Первая гонка проходит

Этот товарищ довольно быстро от вас унесется. Что поделать – профессионал!



Девятый вал пошел!





Эй, мужик!

в искусственном водоеме. Так проще свыкнуться с управлением и понять принцип работы игрушки. Спешу сразу огорчить всех любителей толкаться и обгонять. Вашим единственным соперником в основном режиме будет время. Лихого и ужасающего заезда вниз по узкой стремительной речке в исполнении нескольких "каякщиков" ("каякцев" – как вариант), размахивающих усиленными веслами и жестко бьющих в челюсть оппонента, не будет. Таковы законы жанра симуляторов.

Итак, первый заезд. Кажется, что все будет просто. Скажем даже больше, буйством красок и красотой окружающей природы игра невольно заставляет ожидать от себя аркадного перформанса. И очень приятно удивляет через несколько минут проработкой и серьезностью.

Чтобы не портить потом бочку меда ложкой дегтя, хочу рассказать о недостатках (или же сознательных недоработках) игры сейчас. Создатели Kayak Extreme обошли своим вниманием такой важный параметр, как модель повреждений (в том числе, и тяжких телесных, учитывая высокую степень опасности вида спорта). Столкновения на любой скорости и под любым углом к препятствию в худшем случае приводят к развороту суденышка. Наш тандем не переворачивается и не расстается друг с другом, в связи с чем можно сделать вывод о неразрывности физики для спортсмена и лодки. Это не есть хорошо. Еще минус - лодка не получает никаких повреждений. Лодочник также даже при жутких "авариях" остается невозмутимо восседать на своем законном месте, даже не удосужившись отделаться легким испугом. А ведь даже простейший "лайфбар" мог сделать проект на порядок напряженнее и интереснее. К мелким недочетам можно также отнести неинтерактивность треков. Кроме воды, двигающегося с нереальной скоростью небосвода и нашего героя, никаких анимированных вещиц узреть не удалось. Впрочем, динамика заставляет нас не обращать на это внимания. Как видим, минусы достаточно безобидны.

Вода!

Все остальное сработано очень грамотно. Факт. Физическая модель воды – вот что стоит отметить в первую очередь. Ни в одной компьютерной игре движущемуся водному потоку не уделялось столь пристальное внимание. Очень уж сложно – моделировать поведение этого неприятного для любого разработчика игр вещества. Но если уж ты взялся за сим каяка, то изволь. Изволили. Причем сделали для первого раза на очень высоком уровне. Течение реки нельзя назвать, например, кисельной рекой – все смотрится достаточно правдоподобно. Да и ощущения правильные. Представьте, сколько работы проделано для того, чтобы вода не только выглядела реалистично, но и правильно себя вела! В общем, только за реализацию бурного течения горной реки авторам проекта надо давать медаль как первопроходцам.

В этом водовороте очень неплохо управляется лодка. Отрадно, что визуально оценивая трассу впереди, можно легко прогнозировать степень интенсивности течения и то, как себя поведет каяк, как надо плыть. Я старался избегать особенно горячих участков, и двигался по течению, не срезая, как в автомобильных играх, углы. Попадешь в какую-нибудь "заводь", и выгребай потом оттуда.

Чекпойнты по большей части расставлены в весьма замороченных местах. Мало того, правила соревнований требуют от игрока прохождения некоторых ворот с обратной стороны! А за нарушения – штрафные очки, которые после финиша превращаются в дополнительные секунды. Вообще, заплыв в Kayak Extreme – крайне захватывающее действо. Даже самые длинные участки преодолеваются на одном дыхании, а когда в очередной раз показываешь "недостойное" время, рука сама резко щелкает мышкой на заветный "рестарт". Такое оно, скромное обаяние симулятора динамичного вида спорта.

> **Между прочим...**
>
> 1. Посмотрите в "кредитсы" и удивитесь большому количеству наших соотечественников, участвовавших в разработке проекта.
> 2. Для желающих посоревноваться с оппонентом сгодится режим free race.
> 3. Как повелось, своими победами вы не только откроете новые трассы, но и заработаете крутые лодки и весла.

Хочется еще добавить, что на освоение игры (в основном, это, конечно же, изучение трасс) уходит приличное количество времени. И сложность уровней с каждым разом растет. Так что будьте готовы пожертвовать своим free time.

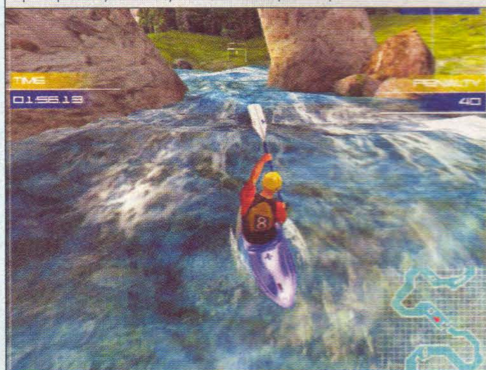
Единственный в своем роде

Завершим наше повествование описанием графических и звуковых прелестей. Вода смотрится очень красиво. Об этом уже говорилось. В некоторых местах она настолько прозрачна, что даже видны камни. Там, где река на короткое время превращается в водопад, ухудшается видимость от плотной завесы микроскопических брызг. Спортсмен с лодкой прорисованы удачно. Движения человека естественны и плавны. Можно долго любоваться открывающимися то тут, то там пейзажами заднего плана. Текстурки хорошо подогнаны, имеют высокое разрешение и не менее высокую художественную ценность. Да что там распинаться, проект-то разрабатывался под четвертый "пень" с прилагающимся новым поколением видеокарт. Так что графика в полном порядке.

Звук также порадовал. Эффектов вполне достаточно для того, чтобы грамотно сработать на создание атмосферы. И пусть дополнительных звуков не так много, я уверен, на это вы просто не обратите внимания, потому как времени не будет.

Вот и получается, что риск, на который пошли Small Rockets, полностью себя оправдал. Лично я не вижу никаких обстоятельств, которые помешали бы вам купить Kayak Extreme, а потом с удовольствием поиграть в этот интересный и напряженный игровой проект. Причем ваши жанровые пристрастия тут абсолютно не при чем. Игра-то уникальная.

Обратите внимание на изумительную прозрачную воду. Чистая горная река!



Real Pool 2

Леонтий Тютелев

Шары и лузы. Вторая серия

Издатель	Infogrames http://www.us.infogrames.com/index.html
Разработчик	Infogrames http://www.us.infogrames.com/index.html
Жанр	Симулятор пула
Требуется	Pentium 366, 96 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-666, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://us.infogrames.com/games/realpool_pc
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2509.html
Смотри на диске	скриншоты

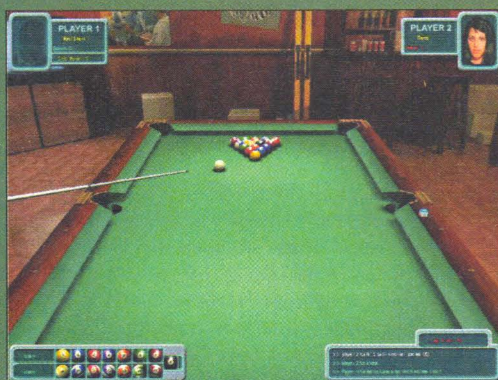
Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.5

Время освоения: до 40 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Для поклонников не шибко физических видов спорта подготовлен неплохой подарок. Практически одновременно вышли очень недурные собой симуляторы боулинга и пула. И если первый рассмотрен где-то по соседству на страницах "Нави", то обзор второго вы найдете ниже. Познакомьтесь, Real Pool 2.

Создавать симуляторы "спокойных" видов спорта – дело очень благодарное. Физика у таких игр гораздо менее сложная, чем игровых дисциплин, локации маленькие, болельщиков иногда не бывает совсем. Все, что требуется от разработчиков – тщательно воспроизвести все немногочисленные составляющие в своей игре. Затраты на это будут вполне умеренными и обязательно окупятся, если все будет исполнено как надо. Именно по такому рецепту готовилась вторая часть "чиста реального" пула. Впрочем, когда проект издает такая крупная компания, как Infogrames, по-другому и быть не может.



Это наш соперник такой нарядный



Расклады явно не в пользу этой симпатичной брюнетки

Не доверяйте громким именам

Согласитесь, имя издателя говорит о многом. Вот и я в очередной раз, что называется, попался на удочку. Увидев на боксе лейбл Infogrames, я вообразил себя участником как минимум первенства Европейского континента по пулу. Уж лицензий-то от этой конторы мы вправе ожидать. Однако проза жизни стремительным домкратом обрушилась на мои радужные ожидания. Оказалось, что разработчики не позволили себе замахнуться на мировой уровень, предложив нам разборки "профессионалов" из соседнего бара. Такие дела, но что делать... Внимательно разглядываем фотографии персонажей и находим, что они очень даже ничего. Особенно понравились, конечно же, девушки.
Для каждого бильярдиста предусмотрен свой уровень сложности, которых игра насчитывает аж пять штук. Хоть это неплохо.

Возожности небогаты. Нам предложено четыре разновидности пула и два режима игры: быстрая и чемпионат. Но это не главное, я уже выдвигал данную мысль в обзоре Strike!. В такого рода играх важен процесс закатывания шаров, а на антураж и возможности можно легко наплевать. Что мы и сделаем.

Выдвигает нехилые требования

Начало игры удивило меня нескзанно. На компьютере, где легко бегают разнообразные сложные симуляторы, очень красивые аркады и даже иногда стратегии, самый обычный пул (матч проходил в небольшой комнатке) отказался нормально работать в небольшом разрешении (1024X768) и максимальном уровне детализации. Во дела! И куда же это он все ресурсы-то подевал? В общем, пришлось снизить запросы, и игрушка ожила на глазах.

В целом, графика, конечно же, заслуживает всяческих похвал. Картинка смотрится на редкость реалистично, что выгодно отличает ее от творений конкурентов. Кажется, тут применяются фотореалистичные текстуры. Антураж залов лично мне понравился. Затенение правильное. Но все равно. Почему такие требования? К тому же игроки так и не появляются, и вашим оппонентом будет повисший в воздухе кий. Но так даже лучше. Судя по фотографиям, девушки там красивые, а женщины и серьезный спорт – занятия несовместимые ;).

Не напрягайтесь

Безусловно, придется потратить некоторое время на освоение управления. В каждом симуляторе бильярда есть свои нюансы. К примеру, в нашей игре прицел и удар производится по следующей схеме. Сначала мышкой вы двигаете в двух плоскостях кий, затем выбираете фиксированную силу удара (цифрами от 1 до 9), а затем можете пробить, опять же совершив характерный "рывок" мышью. Игроку позволено свободно менять положение камеры и в любой момент времени вызывать подмогу, нажав на клавишу "h". Мне реализация управления показалась удачной. Однако для полного взаимопонимания с игрой надо провести за ней хотя бы пару часиков. Это по моим наблюдениям.

Размеренность игрового процесса оказывает очень положительное воздействие на нервную систему. Я сидел, изредка закуривая очередную сигарету. Неспешно прицеливался, пробивал, проигрывал и одерживал победы. Время летит быстро и незаметно. Вы расслаблены.

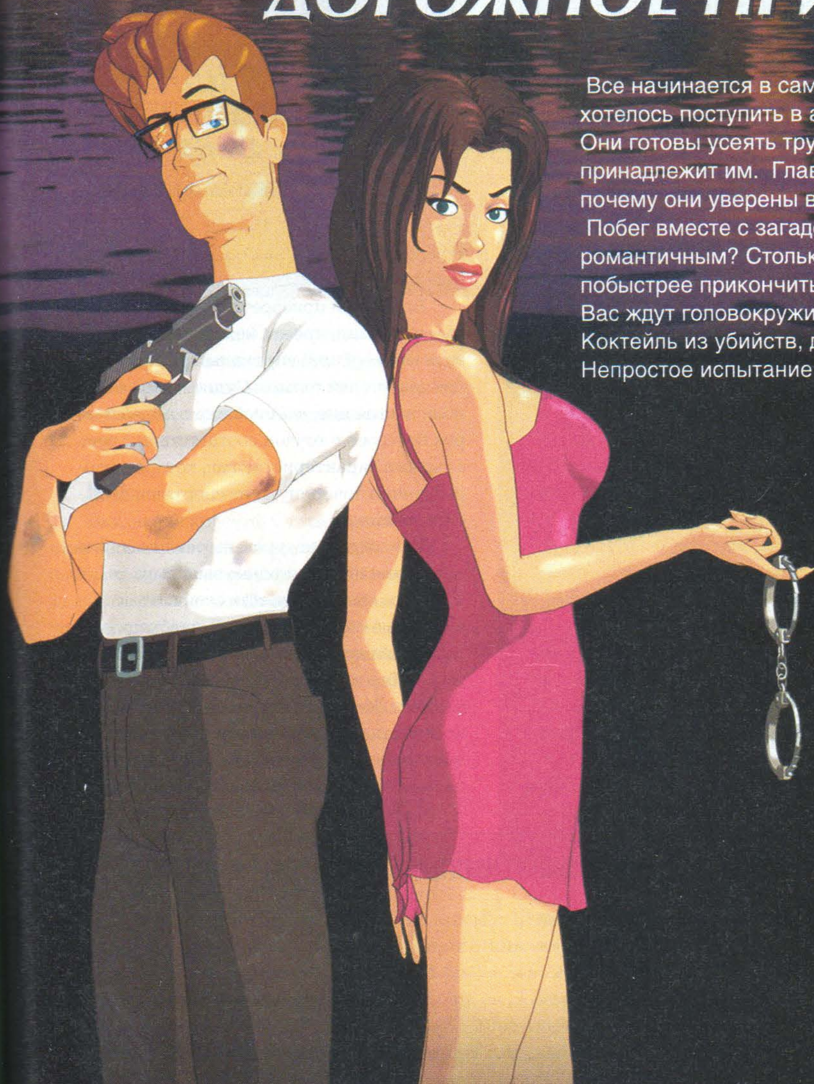
В общем, я думаю, вы меня правильно поняли. Несмотря на то, что тут нет лицензий и мало игровых режимов (хотя, если подумать – что еще можно предложить игрокам в пуле?), продуманный игровой процесс делает всю работу. Именно благодаря геймплею игра не стирается с "винта" в первые дни, а благополучно сидит на нем довольно долгое время. Помните, самое лучшее средство расслабления? Правильно – не напрягаться.

Но от Infogrames мы все равно ожидали немного большего. Может, в следующей серии?

Runaway

Уже в продаже!
Самый ожидаемый квест 2002 года!!!

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Все начинается в самый неподходящий для студента Брайана момент, очень уж ему хотелось поступить в аспирантуру, только вот у мафии совсем другие планы на этот сч... Они готовы усеять трупами весь город, что бы вернуть себе то, что, как они считают, принадлежит им. Главная задача заключается в том, чтобы выяснить, что они ищут и почему они уверены в том, что у Брайана это есть.

Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным? Столько необычных людей вокруг, но, кто из них друзья, а кто пытается побыстрее прикончить , бедного студента? Разобраться в этом будет крайне сложно. Вас ждут головокружительные сюрпризы!

Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лж...

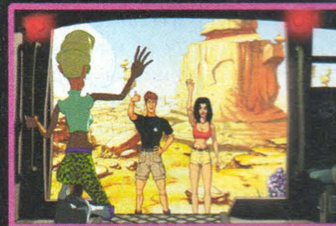
Непростое испытание даже для агента секретной службы....

- 3D мультипликационные персонажи
- Впечатляюще богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфил...
- Программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentiu...
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильм... высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев
- Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, MIP MUSIC SYSTEM

















По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-9...
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
пл. Победы д.4
Торговая сеть «Монитор»
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «МегаБокс»
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Ростов на Дону
ул.Будённовский д.80 корп. А2
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37 маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А...
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Tiger Woods PGA Tour 2002

Леонтий Тютелев

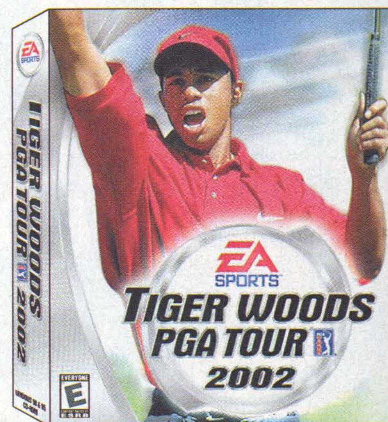
Гениальная простота в главном

Издатель	EA Sports http://www.ea.com/easports/home/home.jsp
Разработчик	EA Sports/ Headgate Studios http://www.ea.com/easports/home/home.jsp
Жанр	Симулятор гольфа
Требуется	Pentium 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III-566, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.ea.com/easports/platforms/games/tigerwoods2002/home.jsp
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2269.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.6

Время освоения: около 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Симуляторами гольфа разработчики балуют игроков с завидным постоянством. Все, наверняка, слышали о таких сериях как Links или PGA Championship. Ну, а помимо этих грандов существует большое количество произведений рангом ниже.

Естественно, свою лепту в развитие жанра не могли не внести вездесущие EA Sports. Мало того, что они выпускают собственную серию, ежегодно привлекая к консультациям и помощи в разработке одного из сильнейших гольфистов мира американца Тайгера Вудса, товарищи-спортсмены умудрились переманить к себе под крылышко команду разработчиков Headgate Studios. А ведь именно этот коллектив раньше "работал на конкурента", являясь создателем уже упомянутой серии PGA Championship (издавала которую Sierra).

Итог для EA Sports вполне обычен – лучший на данный момент симулятор гольфа. Не больше и не меньше.

Корпоративный стиль

В котором выдержаны все спортивные симуляторы EA отчетливо прослеживается и в новом творении, посвященном гольфу. Любой, кто хоть раз играл в произведения EA Sports, тут же разберется, что к чему. Не намного сложнее будет освоить интерфейс и новичку. Построено меню с умом. Фирма веников не вяжет.

Игровые возможности очень хорошие. Вы можете провести несколько видов матчей по разным правилам, можете остановить свой выбор на очень хорошо проработанной тренировке. Ну, а на сладкое, как повелось, предложен "глобальный" турнир PGA Tour Challenge. Предусмотрена возможность проведения нескольких сезонов подряд.

Благодаря приобретению многочисленных лицензий, проект можно позиционировать как хороший виртуальный справочник для любителей гольфа. Судите сами, все поля настоящие, каждый виртуальный игрок построен в точном соответствии с реальными характеристиками, которые разработчики почерпнули из спортивных справочников.

Как следствие, уровень реализма произведения от этого только выигрывает. У любого спортсмена есть свои слабые и сильные стороны, которые необходимо научиться использовать. В запасе гольфиста – выбор из дюжины разнообразных клюшек. Модель удара каждой тщательно просчитана и протестирована. Дует ветер, направление и сила которого указывается на мониторе. Поправку делать необходимо.

Из интервью с разработчиками игры, опубликованном на официальном сайте EA Sports:

- ...Опишите преимущества новой технологии управления игроком TrueSwing.

- *TrueSwing является эволюцией той системы, которая применялась нами в PGA Championship 2000. Но теперь система выглядит совершенно иначе. Она стала интуитивно понятной и без каких-либо затруднений позволяет игроку реализовать при определенной сноровке любые движения профессионального игрока в гольф. TrueSwing дает возможность более четко варьировать силу удара, что добавляет дополнительной уверенности в свои силах и усиливает связь игрока за монитором с его виртуальным подопечным.*

- Как вы выбирали поля, и как они воссоздавались в игре?

- *Благодаря нашим тесным партнерским отношениям с ассоциацией профессионального гольфа PGA,а также Pebble Beach Co, мы могли избрать для своего проекта практически любую "поляну". После того, как мы останавливали свой выбор на определенной локации, туда выезжали наши коллеги, "вооруженные" самым современным топографическим оборудованием. Они изучали и наносили на карту особенности поля и потом, используя полученную информацию, наши программисты воссоздавали локации в игре.*

На самом деле, воспроизведение гольф-клубов в игре – это, наверное, одна из наиболее сложных составляющих при работе над проектом. Важно не только правильное расположение всех объектов на поле, но и достоверная реализация любых, более-менее значимых изгибов, впадин, возвышенностей. Они должны быть адекватно реализованы. Представляете, какой это труд?

- Расскажите о помощи самого Тайгера Вудса в разработке проекта? Или его имя – только рекламный трюк?

- *На самом деле, вклад Тайгера в разработку может показаться небольшим, но это не совсем так. Мы заново пересняли несколько движений с помощью технологии Motion Capture. Это – во-первых. Ну, а во-вторых, Тайгер как-то раз провел с нами целый день, посвятив его ознакомлению с имеющимися материалам, а также беседам с разработчиками на тему, какой бы он хотел видеть новую игру. Заметим, что он настаивал на создании весьма "дружелюбного" проекта, играть в который было бы легко, просто и весело. Который нравился бы с первого взгляда.*

- Поведайте нам о наиболее существенных различиях между версиями для персонального компьютера и Sony PlayStation 2.

- *Думаю, удивлю вас, если скажу, что отличий по большому счету очень мало. Обе версии игры нацелены на то, чтобы заинтересовать максимальное количество разных игроков: от новичков до матерых ветеранов. Возможно, версия для PlayStation выглядит несколько более раскрепощенно и позволяет сразу начать игру даже совсем "зеленому" игроку, хотя фактически это равные произведения.*

- Поделитесь какими-либо секретами...

- *Самый большой секрет для владельцев персонального компьютера – чем больше вы будете тренироваться, тем лучше начнете играть:). А еще – не забудьте позавтракать перед тем, как сядете за нашу игру :)...*





В общем, оболочка проекта удовлетворит любого поклонника гольфа. Тут есть все, о чем только можно мечтать, и выполнено это на высоком профессиональном уровне.

Вах!

Вах, какая красота! Открывается нашим взорам, когда начинается первый розыгрыш. Детализация локаций без преувеличения впечатляет. Проработка ландшафта великолепная. На землю нанесены аккуратные текстуры травы (при ударе вы увидите ее отлетающие "обрезки"). Очень реалистично выполнен песок. Причем, не только в плане графики, но и в физическом аспекте. Вообще, то, как проработана в игре поверхность полей и как меняет в зависимости от смены покрытия свое поведение мячик достойно бурных аплодисментов. Можно стоя.

Продолжаем "графический" разговор. Очень хорошо заполняют локации своим присутствием деревья. Несмотря на то, что "конструкции" спрайтовые, их четкая прорисовка сводит на нет недостатки применения этого устаревшего приема. Выглядит здорово! Но по-настоящему у меня отпала челюсть, когда я увидел водную поверхность. Ее внешний вид смотрелся бы уместно в играх других, более продвинутых графически жанров, не то, что в симуляторе гольфа! Ох уж эти EA Sports!

Кстати, engine очень удачно оптимизирован – для отличной работы вам потребуется конфигурация на основе не самого сильного третьего "пентиума" при наличии карты класса GeForse-2 MX. Нельзя сказать, что это много. Скорее, наоборот. Ну, а лично мне приходилось наблюдать, как люди играли в Tiger Woods PGA Tour 2002 на таком "мамонте", как Pentium-II 266 при 96 метрах "оперативки" и дохлой офисной 4 Mb видео-карте. И делали это весьма неплохо! Много припомните таких "демократичных" качественных спортивных произведений?

Грамотно подобраны камеры. Ну, а если вас что-то в них не устраивает, можно легко изменить точку обзора по своему усмотрению.

Звук отвечает всем стандартам EA Sports. И не будем о нем больше.

Революция в управлении

Все из перечисленного выше, конечно же, хорошо, однако не это делает игру лучшей в своем жанре. Отличительной особенностью Tiger Woods PGA Tour 2002 является уникальная модель управления игроком, которая получила название TrueSwing technology.

Как и все гениальное, данная система очень проста в использовании. Даже неискушенный виртуальный спортсмен сразу сможет показывать достойные результаты, а профи, благодаря гибкости алгоритма сумеет выделывать такие трюки, для исполнения которых в других играх потребовалось бы куда больше физических затрат.

Суть технологии в том, что разработчики "повесили" функцию удара клюшкой по мячу на мышку. После прицела вам остается только качнуть мышь в указанном направлении, и спортсмен тут же исполнит удар желаемой силы. Такой подход делает более естественным происходящее на экране и, как мне кажется, увеличивает степень реалистичности происходящего. Ну, а для того, чтобы научиться грамотно рассчитывать силу и точность удара, введен специальный анализатор, называемый TrueSwing Analyzer. Появляющийся в нижнем правом углу монитора экранчик покажет вам эффективность проведенного приема.

Вообще, игра изобилует разного рода "фишечками". Вы можете включить "трехмерное" изображение поверхности поля (когда покрытие разлиновывается наглядными линиями), чтобы подробнее изучить неровности поляны. Можно попросить игру высветить местонахождение требуемой лунки. Перечисление полезных примочек заняло бы с полстраницы. Да всех и не упомнить! Будете играть – сами отметите.

Меня засосала опасная трясина

В этом году не вышла NBA Live 2002. И если вы являетесь поклонником виртуального спорта, то Tiger Woods PGA Tour 2002 вполне может стать полноценной заменой симулятору баскетбола. Игра выполнена практически безупречно, уровень реализма в ней очень высок. Геймплей тщательно продуман и не содержит каких бы то ни было крупных промахов (придраться можно к чему угодно).

Да, это не динамичный баскетбол, а медленный гольф. Но попробуйте освоить игру. А когда освоите – оторваться. Если вы настоящий поклонник виртуального спорта, то сделать это будет непросто.



Владимир Чаплыгин

Студентам кулинарного техникума на заметку

Издатель	Empire Interactive http://www.empire.co.uk
Разработчик	Sega Sports http://www.segasports.com
Жанр	Спортивный симулятор
Требуется	Pentium II-450, 64 Mb RAM, 3D (16Mb)
Рекомендуется	Pentium III-800, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.empireinteractive.com/vt/index.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2455.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

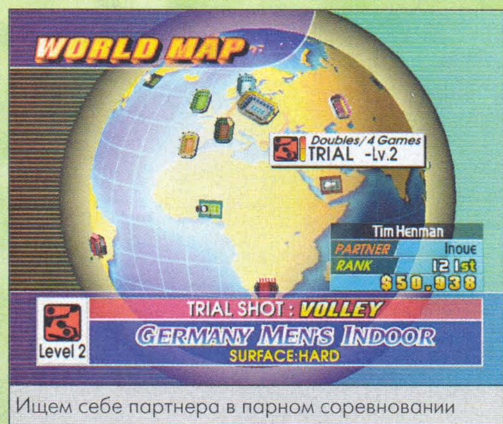
Рейтинг 8.3

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Огромное количество разработчиков из года в год пытается создать идеальный спортивный симулятор, но большинство из них терпит неудачу и обращает свои взоры на совершенно иные жанры компьютерных игр. Похоже, только EA Sports известен рецепт приготовления хитов. Однако знаменитые канадцы являются "поварами-монополистами" лишь на рынке игр для ПК, а на приставках североамериканцев теснят сразу несколько фирм. Среди них и сотрудники Sega Sports, выпустившие своеобразный наркотик под названием Virtua Tennis, на который умудрился "подсесть" и ваш покорный слуга.

Эта игра обязательно заставит вас нарушить заранее запланированный график. Первым делом вы пожертвуете часами, которые раньше посвящали чтению любимых книг и просмотру телевизора. Потом постараетесь отвоевать как можно больше времени у работы или учебы. Если игре и этого покажется мало, то вам придется пожертвовать сном. А как же весна и сирень в саду? Извините, но кому вы такой будете нужны: измученный вид и синие круги под глазами от постоянного недосыпания? Так что отложите все дела как минимум на неделю. А каков максимум? Все зависит от вашего умения быстро бегать по корту и точно ударять ракеткой по желтому мячику.

Если вы изначально не приемлете такие жертвы, то упаси вас Бог покупать Virtua Tennis!



Ищем себе партнера в парном соревновании

Рецептура проста

Шутки шутками, но игра затягивает всерьез и надолго. Оказывается, рецепт создания хитов сильно похож на рецепт приготовления пиццы: за основу берем увлекательный геймплей, посыпаем его сверху реализмом (не переборщите с этим делом, ведь дополнительные ингредиенты не должны затмевать вкус основного компонента блюда), теперь образовавшуюся массу обильно поливаем красивой графикой и звуковым рядом (здесь действует принцип "кашу маслом не испортишь"), ставим в духовку и спустя некоторое время подаем получившееся блюдо к столу. Если повар (в нашем случае – разработчик) вовремя вынет свою пиццу из духовки (офис, где непосредственно создается проект) и сразу же подаст ее своим клиентам (на полки магазинов), то успех гарантирован. Так было с оригинальной приставочной версией Virtua Tennis.

В нашем случае повару-новичку поставили более трудную задачу. Пролежавшую два года в холодильнике замороженную пиццу необходимо не только вернуть в первозданное состояние, но и подать под популярными нынче соусами. На мой взгляд, он не оплошал и на этот раз.

Тесто

Virtua Tennis приятно удивит вас обилием интересных режимов игры. Arcade представляет собой упрощенное одиночное или парное соревнование. Вы самостоятельно выбираете корт (грунтовый, травяной или ковровое покрытие в закрытом спортивном комплексе), количество геймов в сете и принимаете участие в неком подобии товарищеского матча. Exhibition по своей сути мало чем отличается от аркады. Чтобы завоевать почетный трофей, вы должны одолеть своих соперников в пяти встречах на различных кортах. Чем ближе вы добрались до заветного финального поединка, тем выше будет AI оппонента.

Режим World Circuit – это отдельная история. В автогонках подобную разновидность игры называют не иначе, как карьера. Пока вы не влезли в этот водоворот, у вас все еще есть шанс по-хорошему расстаться с игрой. Если вы все-таки готовы пожертвовать всем своим свободным временем, то в main menu всенепременно щелкайте мышкой на третью строчку сверху.

Для начала вы должны выбрать одного из восьми теннисистов. Будьте внимательны, каждый спортсмен имеет свои плюсы и минусы, которые лаконично отражены в тексте возле его фотографии. Выбрали? Отныне он – это вы, а вы – это он. К концу сезона вы должны занять первое место в рейтинге лучших теннисистов планеты. Для этого необходимо без передышки мотаться по белу свету, принимать участие в тренировочных мини-играх (таким образом откроются недоступные ранее теннисисты и корты) и многочисленных турнирах, где, конечно же, нужно занимать только первые места.

За победу игрок получает не только рейтинговые баллы, но и кругленькие суммы хоть и виртуальных, но все-таки долларов США. Денежку можно тратить

не только на покупку различной экипировки (ракетки, мячики, кепочки и прочая дребедень), но и на подписание контрактов с другими теннисистами для совместного выступления в парном разряде. Если в ваших закромах накопится очень большая сумма, то часть сбережений стоит вложить в строительство собственного корта или в воспитание нового теннисиста, которого можно будет использовать в остальных режимах игры.

Наконец, для геймеров, которые вдоль и поперек прошли все одиночные режимы, предусмотрена сетевая игра либо в паре, либо друг против друга.

Дополнительные ингредиенты

Разработчики из Sega Sports не поскупились приобрести все лицензии, необходимые для создания правдоподобного теннисного симулятора. Если в Tennis Masters Series реальности соответствовали лишь названия кортов и их внешний вид, то в Virtua Tennis к этому добавлены реальные теннисисты, причем не абы какие, а самые популярные на момент выхода приставочной версии игры. Единственное, чего здесь не достает, так это представительниц слабого пола. Все-таки было бы интересно посмотреть, как программисты реализуют самый знаменитый женский дуэт Хингис/Курникова.

Еще одним немаловажным элементом успеха Virtua Tennis является невероятно простое управление. Если в Tennis Master Series четыре стрелки контролировали направления движения теннисиста и полета мяча и ровно столько же кнопок отвечало за вид наносимого удара, то здесь для запуска желтого кругляшка хватает всего двух клавиш. "А" отвечает за резаный удар и топспин, а когда вы на выходе к сетке с лета перехватываете высоко летящий мяч, то автоматически получается мощнейший удар плашмя. На "S" "повешена" затяжная свеча. В итоге выходит, что две клавиши успешно справляются с четырьмя видами ударов. По сравнению с Tennis Master Series игровой процесс развивается намного стремительнее. Иногда глаза не успевают следить за молниеносными полетами мяча. В среднем на один гейм затрачивается от 6 до 10 минут реального игрового времени, куда вмещаются и продолжительная перестрелка на задней линии, и отчаянные вылазки к сетке, и невероятно красивые удары в падении. Спасибо технологии motion capture за отменный реализм в грациозных движениях сильнейших ракеток мира.

Единственное, что раздражает, так это диагональные подачи. На приставочном джойстике подобный финт выполняется достаточно легко: давите на нужную вам часть "кругляшка" между двумя стрелками и наслаждаетесь мощнейшей подачей. На клавиатуре такого "кругляшка" нет, поэтому приходится одновременно зажимать сразу две стрелки. В итоге, шаг вашего удара будет равняться всего лишь сорока пяти градусам. На джойстике при хорошей сноровке можно добиваться шага и в пятнадцать градусов. В общем, без самого простенького контроллера для спортивных игр на самом высоком уровне сложности обладателям клавиатуры делать нечего.

Майонез, кетчуп и все, все, все

Вот мы и добрались до самых лакомых и одновременно самых спорных частей игры: до графики и звукового сопровождения. Начну с наименее дискуссионного вопроса, то бишь с графики.

Я не знаю, сколько шаманов, волшебников и хиромантов числится в штате компании Strangelite, но подтянуть дримкастовскую графику двухгодовалой давности до уровня лучших графических стандартов современного рынка PC-игр абсолютно нереально. Причем ребята вовсе не переписывали движок игры заново, а просто обновили текстуры. В итоге геймерам можно резаться в Virtua Tennis на высоких разрешениях (от 640x480 до 1280x960) без каких-либо тормозов во время матча. Равноценную замену качественной прорисовке спортсменов и зрителей может составить лишь NHL 2002. Чего только стоит невероятно правдоподобная мимика лица? А волосы! Создается такое ощущение, что каждую прядь лепили отдельно.

Со звуком дела обстоят чуть хуже. Я специально не буду высказываться по поводу простенькой музыки, исполняемой на протяжении всего матча. Главное, что она оживляет геймплей, а размышлять о крутости того или иного музыкального жанра на страницах игрового журнала, думаю, не стоит. Зато надо обязательно кинуть пару камней в огород Sega Sports из-за местами несуразного звука. Когда слышишь удар ракеткой по мячу, то почему-то всегда вспоминаешь про идентичный звук в бадминтоне. Неужели разработчикам трудно было провести пару часов на трех видах кортов? Вот и получается, что на грунтовом корте раздаются ужасные скрипы, которые можно услышать лишь во время баскетбольных матчей, когда кроссовки игроков скользят по новому паркету.

Кушать подано

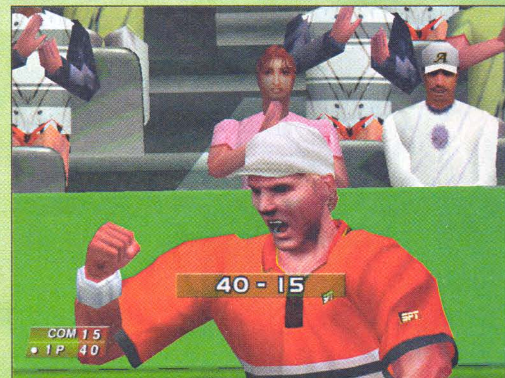
В целом, перед нами великолепный порт приставочного хита с обновленной графикой. Virtua Tennis заслуженно получил столь высокую итоговую оценку. Побольше бы таких игр, которые способны на длительное время заставить геймеров забыть о многолетней гегемонии EA Sports. Глядишь, в скором времени и сеговский футбол к нам перекочует? Но это всего лишь мечты, а пока наслаждайтесь вполне доступной реальностью.



Камера расположилась за вашей спиной



У Евгения Кафельникова самые стильные кроссовки. Чего только красные шнурки стоят!



Ведь зубы – это единственное, что у него осталось

Между прочим...

* Приставочная версия игры вышла в 2000 году и разошлась по всему миру тиражом свыше одного миллиона экземпляров.
* Среди восьми доступных в начале игры теннисистов (всего их будет шестнадцать) вы сможете найти и нашего соотечественника Евгения Кафельникова.
* Максимальная скорость полета мяча на ковровом покрытии после удара моего теннисиста составила 228 км/ч, в то время как соперники на самом высоком уровне сложности "выстреливали" не выше 116 км/ч.
* Компания Sega Sports намерена в скором времени выпустить продолжение своего нетленного хита - Sega Sports Tennis 2k2.

Strike!

Покатаем шары

Леонтий Тютелев

Издатель	Megaware Multimedia http://www.megaware.com/
Разработчик	Megaware Multimedia http://www.megaware.com/
Жанр	Симулятор боулинга
Требуется	Pentium 333, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-466, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	нет
Наш сайт	нет
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

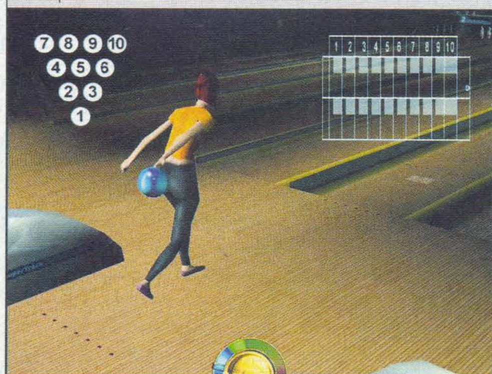
Рейтинг 6.1

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Лично мне виртуальные воплощения боулинга до сих пор не встречались. Конечно же, когда-нибудь это должно было произойти – вид спорта, как никак, популярный. Да и развлечение по сути своей массовое. Достаточно понаблюдать за тем, с какой скоростью в Москве появляются боулинг-клубы. Поэтому ситуация сложилась необычная. В реальности играли, в компьютере – нет.

И это существенно упрощает задачу по определению жанровой принадлежности проекта – симулятор или все-таки аркада? Хотя, если хорошенько подумать, создать на основе боулинга нечто, похожее на сим, гораздо легче, нежели упрощать и "увеселять" уже существующую, спокойную по содержанию, аристократическую даже, игру.

В общем, примерно так все и получилось: Strike! нельзя отнести к разряду аркад, однако и на стопроцентный сим игра не тянет. Нечто среднее, но, в принципе, довольно увлекательное.


В динамике бедная на полигоны фигура игрока смотрится все же посимпатичнее

Между прочим

1. Компьютер будет обыгрывать вас с легкостью. Пока не научитесь грамотно бросать шар. Вообще, в таких видах спорта AI можно сделать непобедимым, но у "Страйка" с этим вроде все в порядке.
2. Час игры в боулинг в нормальных московских клубах стоит от 300 до 800 рублей в час (одна дорожка) в зависимости от дня недели и времени суток. Сколько стоит диск с игрой, вы знаете сами. Разница в цене чувствуется и по ощущениям от виртуального и реального боулинга. Несомненно.
3. Кстати, Strike – это когда одним шаром выносим все кегли.

Сестра таланта?

Конкурентов у игры в настоящее время нет. И это, естественно, дало разработчикам очередной повод расслабиться. Хотя, определенно может быть, что бюджет произведения был скромен. Как бы то ни было, но оформление Strike! не вызывает ровным счетом никаких положительных эмоций. Лаконичность редкостная. Представьте себе основное меню, в котором на большом экране жалко расположились три пунктика, один из которых – достопочтенный Quit. А второй – Help. Есть еще вопросы?...

Думаю, что есть. Наверняка вас интересуют игровые возможности сего произведения. Что ж, они под стать основному меню: не отличаются размахом, однако вполне удовлетворяют требованиям очередной "офисной" игры, коей Strike!, несомненно, является.

В общем, мы выбираем третий пункт – Bowl. После этого "Страйк!" предлагает нам взять в подчинение спортсмена. Для каждого – своя фигура, свое лицо. Можете вписать в летопись виртуального боулинга свое собственное имя, однако в таком случае придется довольствоваться все тем же списком стандартных морд и тел. Впрочем, это тоже неважно. Как мне кажется, в играх такого рода главное – не интерфейс и околоигровые возможности, а именно геймплей, который должен быть не поверхностным, а глубоким. Должен предоставлять игроку поле для совершенствования в бесчисленных офисных битвах.

Так вот. Играть можно тренировку, можно – спарринг в любом зале с компьютерным оппонентом. Ну, а напоследок – всем знакомый и всеми любимый "хот-сит". Такой расклад. Такие режимы.

Непростое легкое управление

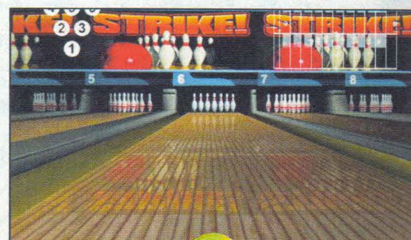
Кстати, я очень опрометчиво поступил, когда сразу полез в игру, попросту не заметив опцию помощи. Без нее в режиме тренировки с управлением разобраться будет достаточно проблематично. Да и с ней не очень легко. Все дело в том, что интерфейс управления действиями спортсмена в игре и в меню помощи нарисован абсолютно по-разному! В общем, пока я не посмотрел за действиями компьютерщика во время поединка, вопросов было более чем достаточно. Но все, как выяснилось, просто. Сначала – прицел мышкой, потом выбор позиции игрока (тоже мышкой). Далее вам необходимо, зажав левую кнопку, успеть щелкнуть правой (не отпуская левую) в районе синей полоски, отвечает которая за вращение мяча. После этого вы выбираете силу удара (датчик бежит по окружности, и чем дальше забегает, тем сильнее будет удар) и снова кликаете той кнопкой, что полевее. Заключительный этап – успеть установить стрелку на отметке, которую вы сами поставили правой кнопкой. Чем точнее, тем лучше. Кажется, что запутано. Это не так. Подготовка к удару занимает около секунды. Легко.

Разобрались, и начинаем игру. Физика местами нормальная, а другими местами – посредственная. Так, шар катится и подкручивается вроде как вполне правильно. Да и сила трения с поверхностью показалась просчитанной верно. А вот кегли реализованы с явными просчетами. Возможно, в игре неверно обсчитан их вес – уж больно весело они разлетаются даже при несильном ударе. Еще плохо, что здесь нельзя выбрать себе шар по весу – даже самый захудалый боулинг позволяет это сделать. В общем, модель не доведена до ума, однако и откровенных провалов не содержит.

В игре есть забавный баг. Когда вы соревнуетесь с компьютерным оппонентом, на дорожке оказывается сразу два игрока. Они стоят на одной линии и легко проходят друг сквозь друга. Каких-то особенных неудобств это не доставляет, но, согласитесь, непривычно прицеливаться, созерцая перед собой расслабленную спину противника.

Осталось пару словечек замолвить о внешности и звуке. В графике, как и во всей игре в целом, наряду с вещами хорошими, встречаются и малопонятные. Возьмем, например, упомянутые уже кегли. И что бы вы думали? Они спрайтовые! Каково? Зато спортсмены трехмерные и двигаются не слишком ужасно. Да и залы для игры выглядят вполне симпатично. Звук не вызвал у меня ни восторга, ни разочарования.

Strike! – игра скромная и без претензий. Есть недоработки и откровенные слабости. Однако все это игре можно с легким сердцем простить по причине того, что она, во-первых, единственная в своем роде, а во-вторых, все же симпатичная и аккуратная. Провести за ней часик-другой вечером не возбраняется.



Destroyer Command

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Последний камикадзе

Издатель	UbiSoft http://www.ubi.com/US
Разработчик	Ultimation http://www.ultimation.com
Жанр	Морской симулятор
Требуется	Pentium-266, 64 Mb RAM, 3D (16 MB)
Рекомендуется	Pentium III-600, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.destroyercommand.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1962.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Реализм
Ценность для жанра

Рейтинг 7.8

Время освоения: несколько часов
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

За то время, которое прошло с момента релиза Destroyer Command, свое мнение об игре успели высказать все, кому не лень. Так вот, пожалуй, я слишком долго был дипломатичен. Короче. Destroyer Command – очень хорошая игра; все, кто с этим не согласен, идут лесом. Не нравится – не ешьте. Я же остаюсь при своем мнении.

Впрочем, это не значит, что я не собираюсь его аргументировать. Собираюсь, и сделаю это прямо сейчас.

Начнем с приятных новостей. Когда состоялся релиз, общественность пришла в дикий ужас: обещанной совместимостью с Silent Hunter II в игре и не пахло. От криков "Нас предали!" содрогнулось небо. Я тоже, признаться, был в легком шоке, но, подумав, успокоился. В конце концов, о единой симуляторной вселенной разговоры идут уже лет пять, не меньше. Но реализовать эту задумку не удалось еще никому. Было бы более удивительно, если бы Ultimation сдержала свое слово. Я хочу быть понятым правильно: речь идет не о том, что Трой Хири сотоварищи – сплошное трепло; просто они поставили перед собой очень сложную задачу.

Так вот, сейчас вышла пара патчей – по одному для каждой игры. Вроде бы после их установки совместимость появляется. К сожалению, график есть графиk; у меня не осталось времени на то, чтобы проверить это лично. Но об этом мы обязательно расскажем в следующих номерах.

Уже за одно это...

Шутки шутками, но DC – это едва ли не первый настоящий симулятор надводного корабля. Все, что было до того, скорее относилось к стратегиям. Конечно, в Great Naval Battles был весьма детально собран пост живучести (определение приоритета тушения пожаров, возможность контрзатопления отсеков и все такое), но... очень уж он был всеобъемлющ. Несколько лет назад лично я причислял его к симуляторам, но теперь все же склоняюсь к мнению о том, что стратегическая составляющая в нем сильнее.

Разумеется, был еще Wolfpack от NovaLogic, но, как говорится, это было давно и неправда. Во-первых, с того момента прошло десять с гаком лет, а во-вторых... NovaLogic, знаете ли.

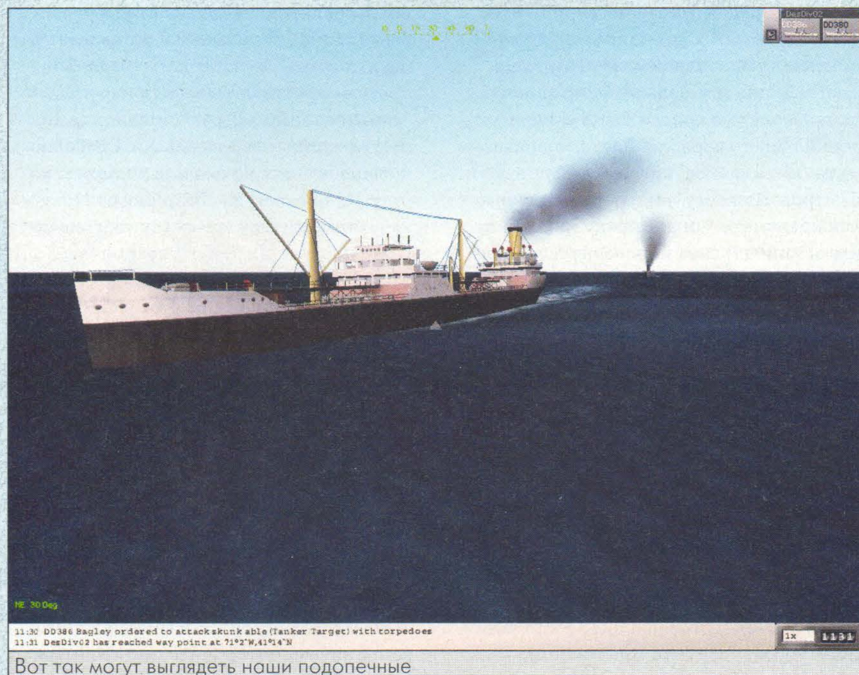
Вывод будет такой. Достоинств у DC хватает, но если бы их и не было, то и тогда эту игру стоило бы порекомендовать играющей общественности. Просто потому, что полноценных аналогов у нее не существует. Если вы хотите подняться на мостик боевого корабля – вам в Destroyer Command. Других вариантов пока нет.

Все ступени командования

Насколько детален Destroyer Command? А это уже зависит от ваших предпочтений. Как и обещали разработчики, мы действительно можем занять места зенитчиков за "Бофорсами" и "Эрликонами". Но в то же время зенитки будут работать и без нашего участия. Можно самому стрелять торпедами. Но можно и просто вызвать соответствующее меню и приказать произвести торпедный залп по указанной цели. В ряде случаев вы командуете не одним кораблем, а целым дивизионом (и даже эскадрой) эсминцев; при таком раскладе можно отдать приказ любому судну в дивизионе. Одним словом, здесь все именно так, как и должно быть, когда объектом моделирования становится что-то крупногабаритное, несущее большой экипаж: вам дается возможность вселяться в тела ваших подчиненных, но это не является необходимостью.

Точнее, в большинстве случаев не является. Торпедные атаки очень крупных кораблей лучше выполнять лично, перенося свой флаг с эсминца на эсминец и внимательно отслеживая установлен-

Первая башня разбита, на корабле пожар... но мы еще сражаемся!



Вот так могут выглядеть наши подопечные

ные параметры стрельбы. Потом мы более подробно поговорим о том, зачем такое понадобилось.

Их стало еще больше

Насколько сложно орудовать этой штукой? Насколько это сопоставимо с уровнем сложности Silent Hunter II?

Однозначного ответа тут нет. С одной стороны, эсминец куда крупнее по размерам и разных хитрых штук на нем установлено заметно больше. Что у нас было в SH? Пять-шесть торпедных аппаратов, пушка, зенитный автомат. А здесь... Десяток-полтора аппаратов (и не подумайте, что стрелять из них стало проще). Четыре-пять орудий главного калибра, причем они объединяются системой центральной наводки – чтобы стрелять, как положено, ты лезешь не в башни, а на командно-дальномерный пост. Батарея всякой зенитной артиллерии, автоматы разбросаны по всему кораблю. Глубинные бомбы – причем, как и заведено на порядочном эсминце, есть и бомбометы, и кормовые бомбосбрасыватели. Одним словом, на подводной лодке все было проще.

С другой стороны, все это как-то... прозрачней, что ли. На подводной лодке было куда меньше боевых постов, но каждый из них заключал в себе какой-нибудь неочевидный, но весьма важный нюанс. Маневрирование по глубине сопровождалось расходом сжатого воздуха. Дизеля на полном ходу переставали заряжать аккумуляторы. Торпеды подчас имели очень своеобразную манеру поведения (да, я про те, которые маневрирующие или акустические). И так далее. Тут все проще. Бабахнул – значит, бабахнул, особых сюрпризов ожидать не приходится.

Сложности начинаются, когда дело доходит до вопросов тактики. Но это уже другая тема.

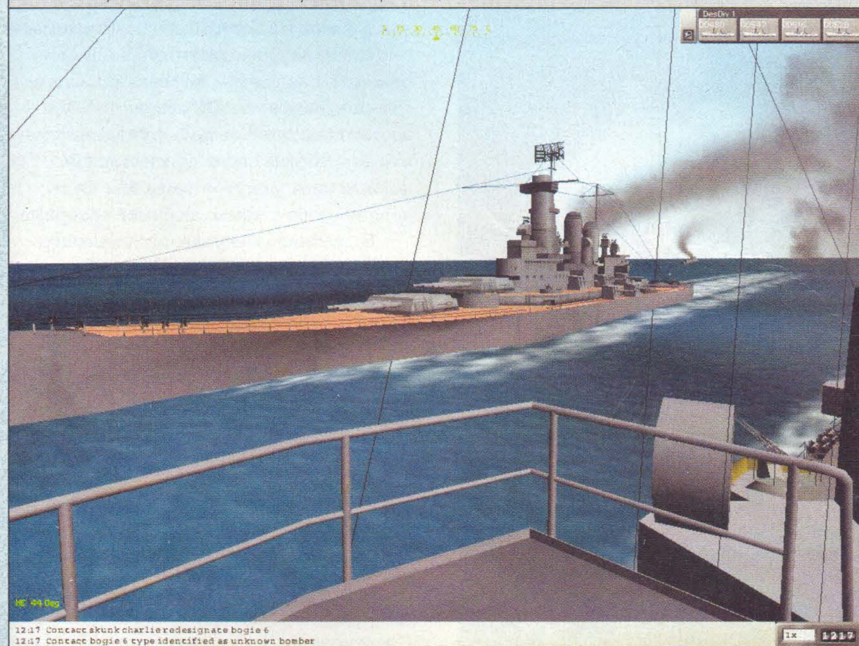
Ride across the Atlantic

Кампаний в Destroyer Command целых две – атлантическая и тихоокеанская. Понятно, что в Атлантике ваш основной противник – немецкие подлодки, а на Тихом океане – японские надводные корабли. Ну и японские же самолеты, включая камикадзе.

По своей структуре DC очень похож на SHII. Все тот же набор фиксированных миссий, которые надо выполнить (впрочем, в данном случае речь идет о двух наборах – кампаний-то две). Как и в SHII, в режиме кампании сохраняться нельзя. Последствия точно такие же. Последняя миссия SH – дойти на лодке серии XXI до Аргентины. И ты долго и мучительно тащишься через всю Атлантику по диагонали, только чтобы, оказавшись вблизи Южной Америки, попасться комунибудь на зубок. Здесь наблюдается примерно тот же эффект,



Вот к нему на мостик нас не пустят. Впрочем, не очень-то и хотелось



Между прочим...

1. Первым американским эсминцем, погибшим в войну, стал "Рубен Джеймс"; еще до начала боевых действий между Америкой и Германией его по ошибке торпедировала подлодка Эриха Топпа. Сам Топп войну пережил и даже консультировал Ultimation при создании Silent Hunter II. В игре есть миссия, где вы командуете "Джеймсом", а неподалеку болтается лодка Топпа – U-552. МОЧИ ЕЕ, РЕБЯТА!

2. Я не рекомендую на первых порах включать опцию "Dud Torpedoes", отказы торпед, то есть. Мы – за реализм. Но мы также и за то, чтобы получать от процесса удовольствие, а не всякие там фрустрации. Я употребил точное слово: сами американцы характеризуют применение торпед Mk14 и Mk15 как "very frustrating experience".

3. Нормальный, уважающий себя эсминец действительно может стрелять по самолетам из главного калибра. И не просто может, но и должен.

4. В предпоследней миссии тихоокеанской кампании вас выпустят против "Ямато" (с "Мусаси" вы должны были разобраться еще раньше). В реальной жизни эти корабли (как и "Шарнхорст", как и многие другие) были уничтожены отнюдь не эсминцами. Авторы об этом прекрасно знают – просто не смогли удержаться. И я их понимаю.



с той разницей, что ты проводишь конвой из США куда-нибудь в Южную Африку – и уже на последней четверти маршрута нарываешься на удачливую немецкую подлодку. Зря они так. Впрочем, миссии такой продолжительности – это, скорее, исключение, чем правило.

Стоит еще сказать вот о чем. Для симулятора надводного корабля такая структура подходит намного лучше, чем для симулятора подлодки. Командуя эсминцем, ты не охотишься, а выполняешь четко поставленное задание. Конечно, тут все надо разбивать на миссии. Другое дело, что это можно было сделать удачнее.

Кстати сказать, одними эсминцами дело может и не ограничиться. По ходу Битвы за Атлантику вам иногда придется командовать целым конвоем. Или поисково-ударной группой, в состав которой входит эскортный авианосец. Правда, транспортам и авианосцам можно только указать маршрут и скорость.

О нем, родимом

О реализме, конечно.

Сложный вопрос. С одной стороны, налицо самый настоящий эсминец эпохи Второй мировой. Причем подход весьма и весьма детальный; авторы тщательно консультировались с различными историческими источниками. И это сразу заметно. Очень серьезная работа.

Кое-что остается за кадром. Мне трудно судить о том, насколько детально идет моделирование артиллерийского огня – я имею в виду его точность и то, какие факторы на эту точность влияют. Также непонятно, попадают ли снаряды именно туда, куда они попадают – надеюсь, вы поняли, что я хотел сказать; сразу же возникает вопрос о детальности модели повреждений противника. Там много таких неясностей.

Ну и, наконец, есть масса моментов, по части которых мы полностью находимся в плену условностей. Там таких много. Лично мне больше всего запомнилась абсолютно кривая система повреждений вашего корабля. Да, там полным-полно механизмов, которые могут выйти из строя. На посту живучести установлен кренометр – и вас предупреждают, что эсминец может перевернуться, приняв слишком много воды или оказавшись на крутой волне. Там есть "пожарометр" – его стрелочка показывает среднюю силу пожара по кораблю; если огонь вовремя не погасить, то он доберется до артиллерийских погребов – и наш эсминец мигом войдет в состав Большой Небесной Эскадры. Но в конечном итоге все решает лайфбар. Ага, он там тоже есть, просто выглядит и называется по-другому. Из-за этого лайфбара эсминец не тонет и не взрывается, а просто "выходит из строя". Самая некрасивая накладка лично у меня приключилась, когда японская лодка вколотила мне торпеду в борт. Поломалось сразу много всего, лайфбар почти обнулился (в данном случае случилось чудо, потому и "почти"), но вообще... Пожар средней силы и – внимание! – легкая течь. Это у эсминцато. От торпеды. От, прошу заметить, японской торпеды (американцы их очень не зря боялись).

О легкой течи речь бы точно не шла.

О нем, родимом – часть вторая

А это уже про геймплей. Недостатков у DC хватает, но вот именно он его и вытягивает. Динамика у всего этого дела изумительна. Никакие подлодки тут и рядом не лежали.

Просто нужно знать, что представляли собой тогдашние эсминцы в бою. Морская кавалерия. Гусары. Если обнаружен противник, то первый приказ – "самый полный вперед!". Понадобится вся скорость, которую только может выжать ваша жестянка. До последнего узла. Бои протекают стремительно. Обнаружил – "самый полный вперед!" – занял выгодную позицию – и понеслась... Особенно хорошо воевать ночью или в плохую погоду. Какой-нибудь "Шарнхорст" или, не побоюсь этого слова, "Мусаси" не успеют сказать "ах!", как уже получат в борт энное количество торпед. С вражескими эсминцами разговор еще короче. Ваш главный калибр работает с невероятной скоростью. Несчастный "Акидзуки", напоровшийся в потемках на ваш дивизион – и в честь такого дела незамедлительно попавший под раздачу, тут же начинает напоминать барабан в момент выбивания дроби; он превращается в решето за минуты. Именно так тут все и делается – на предельной скорости, в бешеном темпе. В DC даже охота за подлодками проходит со свистом и гиканьем... Конечно, тут как свист, так и гиканье звучат поскромнее, но полностью все же не исчезают.

Ну и конечно, надо упомянуть о том, что стоит сделать лишь одну тактическую ошибку – и с вами обойдутся точно так же. Эсминец – кораблик маленький. Он не несет брони. И надо ему очень немного. Одна торпеда. Одна хорошая фугаска, сброшенная пикирующим бомбардировщиком. Несколько тяжелых снарядов (а иногда, опять же, и одного хватает).

Другими словами, воевать тут весело. Мне очень понравилось. Достаточно для того, чтобы я игнорировал все отрицательные оценки игры, исходящие от других. Повторюсь: основная сила DC – именно в его геймплее.

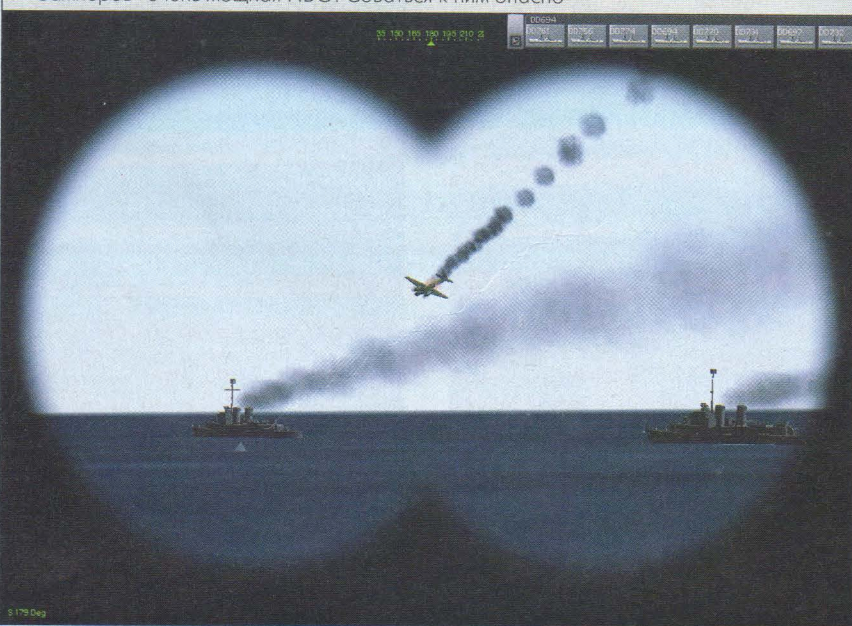
Впрочем, есть и еще один момент. Мне кажется, что есть. Сейчас я попробую объяснить, о чем речь. До релиза DC я представлял его себе исключительно как довесок к Silent Hunter II. Полномасштабный, полнобюджетный, полнометражный – но все же довесок. Так вот, все совершенно не так. DC абсолютно самодостаточен; это – весьма фундаментальная разработка очень оригинальной и почти незатронутой темы. И – подчеркну особо – темы, любимой авторами.

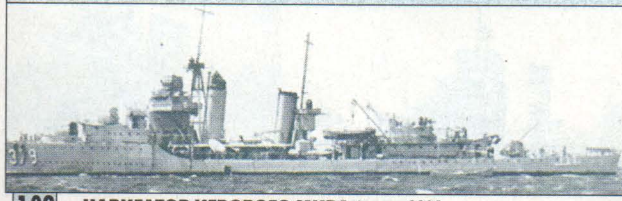
В противном случае, игра не содержала бы в себе раздела "История эсминца". В смысле – как класса боевых кораблей, миноноска – миноносец – эсминец, самые эпохальные проекты, включая наш "Новик", с девятнадцатого столетия – до наших времен, до "Спрюэнса" и "Современного"... Туда не включили бы "интерактивную экскурсию" по эсминцу времен Второй мировой... В общем, вы поняли.

Визуальное обнаружение

Все обвинения DC в низком качестве графики отметаются с негодованием. И вот почему. Здесь надо судить по зако-

У "Самнеров" очень мощная ПВО. Соваться к ним опасно









нам жанра. Имеются в виду не симуляторы вообще, а именно морские симуляторы. Понятно, что это не "Ил-2". В авиасимах стандарты по графике заметно выше. Но если рассмотреть DC, не выходя за рамки жанра, то вывод однозначен: самый красивый морской симулятор из ныне существующих.



Понятно, что DC больше всего похож на Silent Hunter II. Но разница все же есть. Начнем хотя бы с того, что DC уже поддерживает разрешение 1024х768. К тому же, в нем заметно лучше прорисована поверхность воды и, как мне показалось, несколько более совершенна пиротехника – вспышки, дымные следы за падающими самолетами и все такое прочее. Кстати, "двойной патч", о котором шла речь, улучшает качество водной поверхности в SH; к сожалению, я не могу сказать, как это выглядит на графических картах с поддержкой EMBM.

В целом – я доволен. Не режет глаз (за редкими исключениями), а во многих случаях, напротив, работает на атмосферу.

Чего здесь не хватает? Конечно, было бы здорово чуточку нарисовать. А то стоишь на мостике, а вокруг – ни души. (Я не имею в виду ситуацию, когда сыграли боевую тревогу и все по постам разбежались – да и тогда должны же, к примеру, зенитчики торчать за своими за автоматами). Хорошо бы, чтобы самолеты в воду валились более натурально – зарывались, а не начинали кувыркаться, как по асфальту. Визуализацию повреждений надо было бы сделать получше...

Но в целом, повторюсь, ничего. К тому же, если можно так сказать, тут не только графика работает на атмосферу, но и атмосфера на графику. Когда видишь эсминец в штормовом море, то возникает желание не пересчитывать ему полигоны, а аккуратно сделать скриншот, распечатать, а потом – в рамку и на стенку.

Что касается огорчений

Полюбил я эту штуку. Ну, вы уже поняли. Я даже больше скажу: с моей точки зрения DC получился у Ultimation еще лучше, чем Silent Hunter II. Просто оказалось, что эсминец на главной роли вписывается в такую игру лучше, чем подводная лодка.

Но – похоже, что в данном случае ваш покорный оказался в меньшинстве. Народ ругается, и подчас довольно крепко.

Ну, сначала речь идет о всяких мелочах. Например, почему нельзя ставить дымзавесы? В принципе, как я сейчас понимаю, во вселенной DC острая потребность в дымзавесах выдает новичка; я приловчился обходиться и без них. Но вообще – да, не помешало бы.

Указав еще несколько подобных мелочей, критики переходят к главному – кривому AI. Как говорится – увы. Он и впрямь безнадежно кривой. Не лоботомированный, нет. Враги агрессивны и вполне адекватно реагируют на всякие ситуации типа "crossing the T".

Но вообще, глюков – масса. Подлодки, которые и не думают уклоняться от атаки. Свои, которые совершенно не умеют держать строй при маневрировании в бою. Вот это, кстати, действительно очень неприятно – выполняешь разворот, а у тебя все превращается в свалку. Это, как минимум, чревато столкновением, а как максимум – торпедный залп может достаться кому-нибудь из своих. Патч до некоторой степени исправил положение (по крайней мере, в том, что касается поведения подлодок), но, увы, не до конца.

Авиация в игре бывает только вражеская. То есть, в принципе, в воздухе можно увидеть какие-нибудь "Хеллкэты", но это – чистая декорация. Когда на вас навалятся японские торпедоносцы, даже и не думайте, что от вашей палубной авиации будет какой-то толк. Единственное, что по силам вашим авианосцам – выдавать в случае своей гибели надпись "Objective Failed".

Глюки. Да, есть. И надо сказать, что в изрядном количестве. Конечно, где их сейчас нет, и вообще... Но настроение они могут подпортить всерьез. Причем глюки бывают довольно экзотические. Как-то раз на моих глазах утонул авианосец. Была приличное волнение – и тут его килевая качка начала становиться все сильнее и сильнее, потом он совсем нырнул под воду – да так и не вынырнул. Правильно, objective failed.

Ну и конечно, больше всего было ругани из-за отсутствия этой пресловутой надводно-подводной связи. Тут все комментарии уже были сделаны. Как говорится – "см. выше".

Ну и что мне теперь делать?

А и в самом деле – что? Только что в воду рухнул последний камикадзе; со страху мои ребята молотили их из главного калибра так, что они даже не успевали долетать до очередей "Эрликонов". А потом коммодор Орли Берк сказал мне, что война закончена и я – герой из героев. Я, увы, не мог сообщить ему в ответ, что лет через сорок пять в его честь назовут самый лучший, самый продвинутый американский эсминец.

Но это лирика. Что делать мне сейчас – с этой моей любовью и с этой моей субъективностью?

Да ничего. То же, что и раньше. Продолжать играть. Следить за обновлениями – как и положено делать, когда игра прет тебя по-черному. Создать гайд; этому симулятору нужен гайд.

Вот, собственно, и все.

Отличная игра.

А те, кто с этим не согласен – идут лесом.

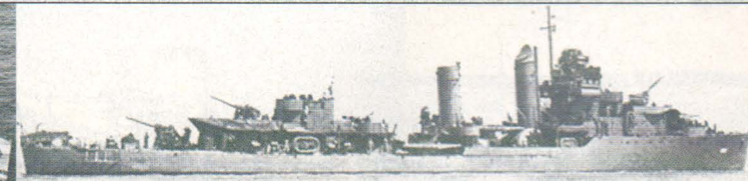
НИМ

Командно-дальномерный пост. Идет обработка немецкого эсминца









Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Осваиваем эсминец:

Советы по прохождению Destroyer Command

Ваши возможности беспредельны. Вы можете утопить "Шарнхорст" или "Ямато". Вы способны перепугать до истерики элиту Кригсмарине – подводников, орудующих где-то в северной Атлантике. Вам по силам сорвать японский десант, который собирается высадиться на очередной островок в Тихом океане. И всего этого можно добиться с помощью маленького кораблика водоизмещением не больше трех тысяч тонн.

Главное – знать как.

Для начала кратко скажем вот о чем. Речь идет исключительно о режиме Single Player. Так вот, вы и ваши противники находитесь в неравных условиях. Особенно, если речь идет о ночных боях на Тихом океане. Об охоте за подлодками я вообще не говорю. И, в общем и целом, вы имеете преимущество (преимущества) перед врагом. Необходимо лишь научиться его (их) использовать.

И еще одно предварительное замечание. На многих системах из тех, что здесь рассматриваются, есть переключатель "auto–manual". Мы рассматриваем только ту ситуацию, когда он стоит в положении "auto". Попросту говоря, не надо самому определять параметры движения цели, выставлять их, где надо, разбираться с глубиной подрыва глубинных бомб и всего такого прочего. Такие нюансы этот текст не затрагивает. Кроме того, здесь не говорится и кое о чем из того, чем можно ворочать в режиме "auto", но если это кое-что не трогать, то хуже не будет.

Ну а теперь – к делу. Начнем с самого простого. С навигации.

Навигация и все такое

Для начала открою вам страшную тайну. Настолько страшную, что о ней молчит даже мануал. Короче, чтобы законвоировать кого-нибудь, т.е. идти со скоростью конвоируемого, оставаясь относительно него на том же месте, надо схватиться на карте мышаком за свой эсминец и протащить линию до нужного корабля. Курсор на нем превратится в щит со знаком "+". Если вы находитесь на дистанции визуального обнаружения, то ваш эсминец начнет самостоятельно выдерживать нужный курс и скорость. Это знают не все, и необходимость то убавлять, то прибавлять ход многих раздражает.

Для выполнения резкого маневра никогда не прокладывайте курс по карте. Положите руль на борт вручную, а когда поворот будет завершен, верните его в нейтральное положение. Кстати сказать, этот прием работает практически во всех морских симуляторах, включая даже Sub Command.

Экономьте топливо. Оно на эсминцах всегда в дефиците. Если вам предстоит долгий переход, погасите часть котлов. Проблем здесь две. Во-первых, эсминец, идущий в таком режиме, имеет существенно сниженную максимальную скорость. К примеру, остановка двух котлов на "Клемсоне" ведет к падению максимальной скорости до 25–26 узлов. Во-вторых, котел, будучи погашенным, а потом вновь запущенным, прогревается очень долго, несколько часов. В бою же, повторюсь, вам понадобится абсолютно вся скорость. Так что смотрите.

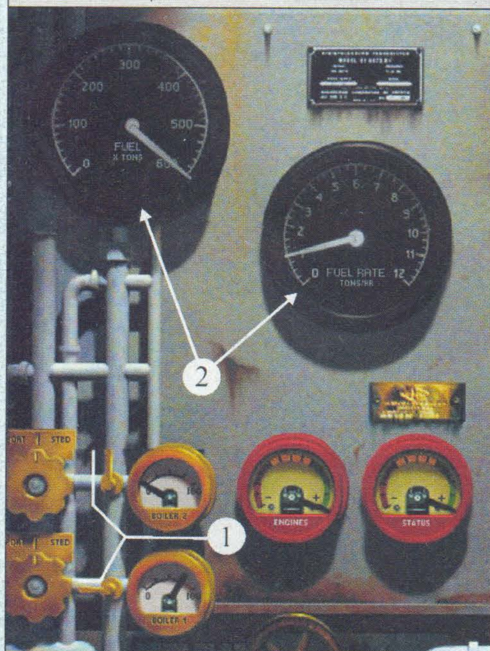
Кстати сказать, когда вам доверят командовать конвоем (определять его скорость и курс), за этим тоже надо следить. А то уже на подходе к порту назначения у всех кораблей топливо как кончится...

Я советую также очень осторожно пользоваться тактикой "evasive". Если включить эту опцию, то корабль начинает идти зигзагом. Понятно, что эта вещь весьма действенна в ситуациях, когда рискуешь получить торпеду в борт. Проблема лишь в том, что эсминец, получивший такой приказ, после этого не всегда адекватно начинает реагировать на все прочие команды, относящиеся к навигации.

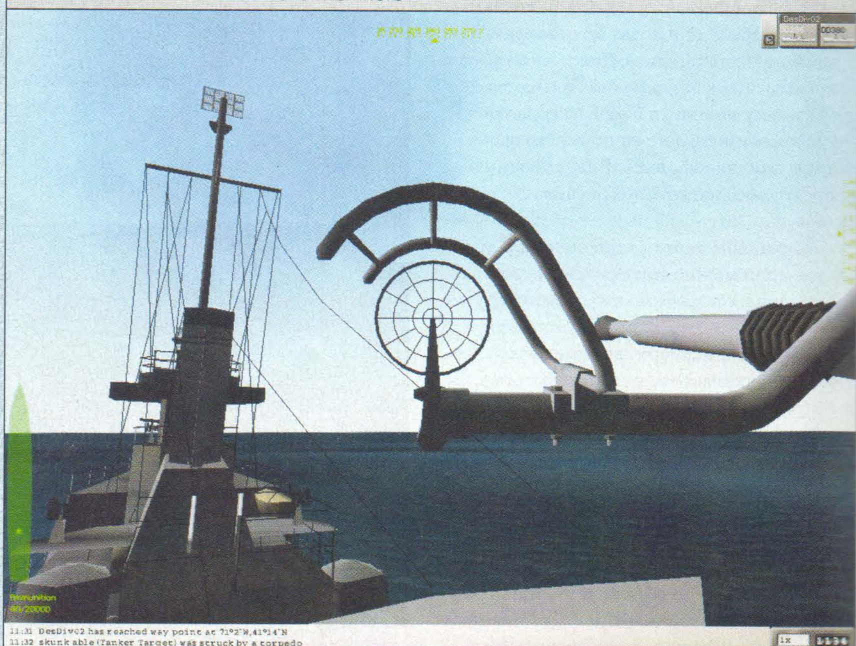
Боевые порядки

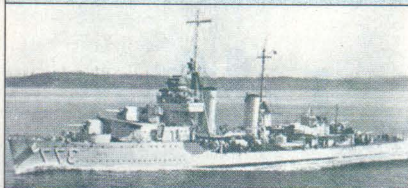
Тут тактика находится еще в стадии становления, но ряд соображений высказать можно. Лично мне практически всегда хватало строя кильватерной колонны, column то есть. Хорошая вещь, если речь идет о предполагаемой драке с надвод-

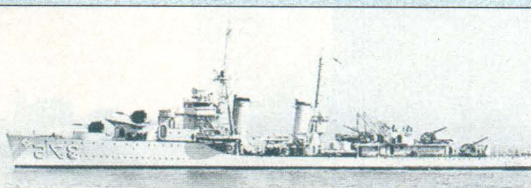
1 – Отключение котлов. На картинке работает котел №1, а вот котел №2 – нет. 2 – остаток топлива и его расход. В длинных миссиях это может иметь принципиальное значение.



Зенитный автомат. В небе пока что чисто









ными силами противника. Этот порядок позволяет максимизировать мощность артиллерийского огня и не мешает производить полноценные торпедные залпы.

Если в перспективе – отражение массированных воздушных атак, то есть смысл сделать строй более компактным. При командовании эскадрой (6–8 эсминцев) неплохо сработает строй двойной кильватерной колонны.

Если надо найти вражескую подлодку, причем район ее местонахождения более-менее известен, то может сработать строй фронта (line abreast). Попросту говоря, "цепь" эсминцев прочесывает район.

Разделение. Интерфейс DC очень удобен для того, чтобы по-всякому разбивать свои силы и эффективно командовать образовавшимися группами. Другое дело, что в этом очень редко возникает необходимость. В бой лучше всего идти всей оравой, массируя силы. Единственное исключение – атака обнаруженной подлодки при проводке конвоя. Вот для этого надо выделить один-два эсминца. Остальные остаются сторожить конвой, а указанные товарищи пусть устроят этим героям-подводникам веселую жизнь, как минимум – сорвут им атаку, а лучше всего – просто утопят вместе с их жестянкой.

Но – замечу еще раз – этот разговор далеко не закончен. Различных боевых порядков в DC много, очень может быть, что существуют и более эффективные вещи.

Ну а теперь мы поговорим о том, чем вооружаются эсминцы. Большая тема.

Вот это и есть главный калибр

Ага. От четырех четырехдюмовок до шести пятидюймовок. Такая батарея может решать самые разные задачи. Пустить на дно всякие транспорты, на которые жалко торпед. Вступить в дуэль с береговыми батареями (и успешно эту дуэль выиграть; береговые батареи в DC довольно слабенькие). Всадить несколько снарядов в зазевавшуюся подводную лодку. Сбить изрядное количество атакующих самолетов. Ну и наконец, объяснить, что почем коллегам-миноносникам с той стороны.

Для чего эти пушки НЕ надо использовать?

Для стрельбы по тяжелым вражеским кораблям. Вреда им от этого будет не очень много – броня, как-никак. Но вот если дело происходит ночью, то открытие артиллерийского огня вполне может вас рассекретить. В таких случаях начинается черт знает что. Эсминцы очень плохо реагируют на попадания снарядов крейсеров. Не говоря уже о линкорах.

В принципе, огонь можно вести непосредственно из башен. Но лучше всего это делать с командно-дальномерного поста, который у нас F8.

Дальность боя. Примерно 18000 ярдов для пятидюймовок и около 16000 для четырехдюймовок. Чем ближе – тем, ясное дело, точнее. Не удивляйтесь, что в основном идут промахи – если только вы не стреляете в упор по чему-то крупному. Низкий процент попаданий – нормальное явление в войне на море.

Зенитный огонь. Правильная пятидюймовка (а универсальное орудие Mk12, о котором и речь – это как раз правильная пятидюймовка) может иметь очень большой угол возвышения и обладает изрядной скорострельностью. Добавьте к этому зенитный снаряд с дистанционным взрывателем – и вы получите неплохое зенитное орудие. Другое дело, что Mk12 стояла не на всех кораблях, которыми вам придется командовать. На старых четырехтрубниках типов "Клемсон" и "Уикс" таких пушек не было.

Основные принципы артогня таковы.

1. Максимизировать мощность залпа. Попросту говоря, дать возможность как можно большему количеству орудий вести огонь по цели.

2. Помнить о проекции. Чем больше площадь силуэта мишени, тем выше вероятность попадания. В корабль, развернутый к вам бортом, всадить снаряд куда легче, чем в корабль, повернутый носом или кормой. Это, между прочим, и к вам относится.

3. Радар. Радар! У японцев на эсминцах его не было (в подавляющем большинстве случаев). А потому ночью или в плохую погоду нужно использовать любую возможность для стрельбы по данным радара, за пределами визуального обнаружения. Понятно, что при таком раскладе они не смогут вам отвечать. Это, конечно, при условии, что у вас у самих он есть. Радары появились на эсминцах, скажем так, не с самого начала войны.

Зенитки

Тут мы отделаемся несколькими фразами, и вот почему.

Во-первых, по своему интерфейсу зенитный автомат – штука очень простая. Все совсем как в Quake. На цель он наводится посредством mlook (надо только не забыть щелкнуть разок по правой кнопке), а стрельба ведется нажатием левой. Переключаться между разными автоматами надо угловыми скобками. Все.

Во-вторых, и это главное, у вас, как у командира корабля (дивизиона, эскадры), в момент вражеского авианалета будет ДО ЧЕРТА других дел. Причем дела эти куда более важны, чем необходимость получать удовольствие от стрельбы из зенитных автоматов. Тем более что свалить самолет таким образом – это довольно сложно и удается относительно редко. Как правило, результаты приносит только массированный огонь.

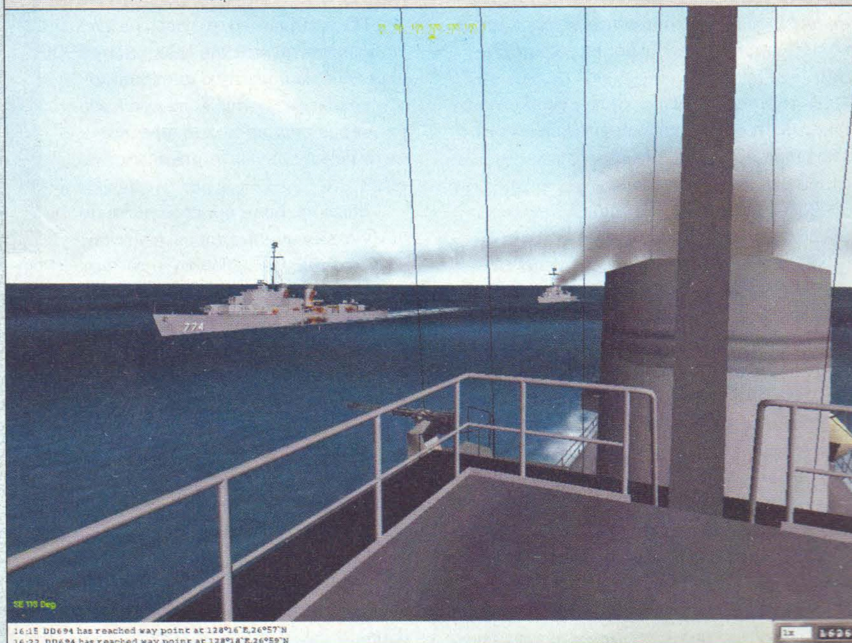
Торпеды

Считалось, что именно торпеды станут главным оружием эсминца. Но случилось так, что эсминцы оказались практически универсальным классом кораблей. Торпедные аппараты – всего лишь один из их инструментов. Правда, при правильном применении они дают фантастические результаты.

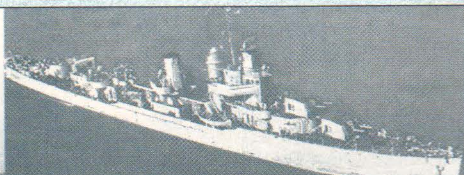
Итак, что мы имеем здесь? От одной до четырех сборок торпедных аппаратов. Они вращаются – примерно так же, как орудийные башни. Если вы выбрали цель, а на панели состояния появляется слово "track", это значит, что аппараты разворачиваются на противника (это, кстати, относится и к пушкам).

В отличие от тех аппаратов, с которыми вы привыкли иметь дело на подлодках, аппараты эсминцев НЕ перезаряжаются. У "Флетчера" есть две пяти-

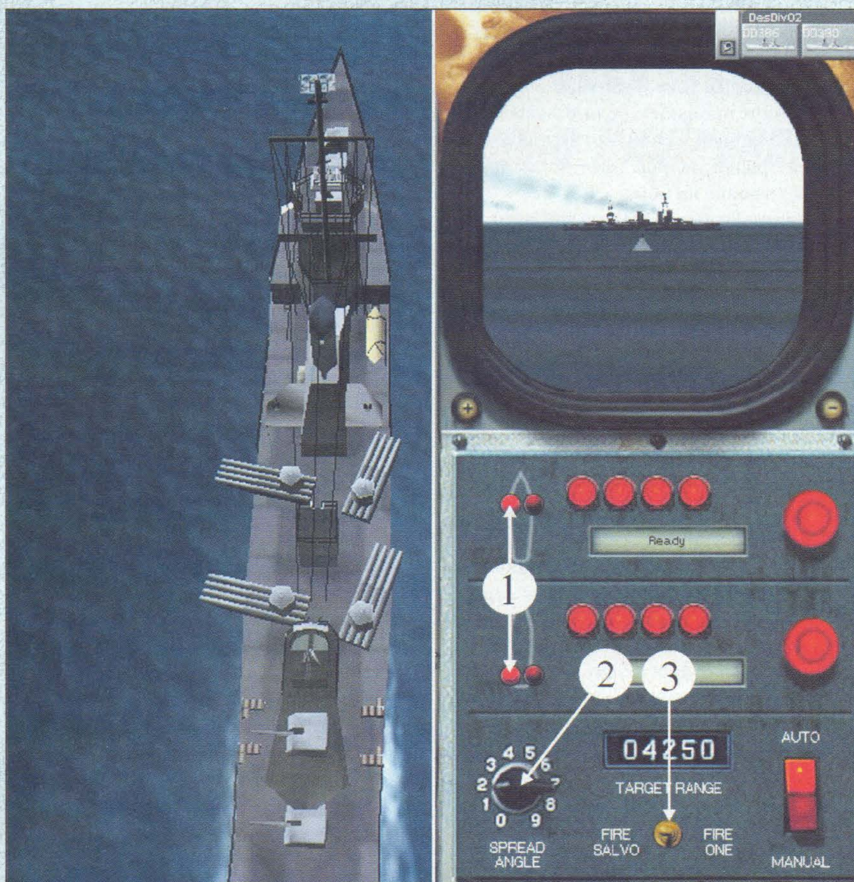
Май 1945 года. Эскадра











В данный момент к залпу готовы аппараты левого борта. Обратите внимание на то, как они развернуты. 1 – выбор аппаратов. Это не просто индикатор, на него надо нажимать. 2 – установка угла растворения. Сейчас там выставлены 2 градуса – значение по умолчанию. 3 – переключатель одиночной/залповой стрельбы (см. в тексте)

трубные сборки. Так вот, за весь поход он может выпустить только десять торпед – и точка.

И это еще не все, чем эсминец отличается от подводной лодки. Спрятаться от противника ему куда сложнее. А под снаряды лезть не очень хочется. Именно поэтому торпедные стрельбы, как правило, производятся ночью или в условиях плохой видимости. И с больших дистанций.

У торпеды Mk15 есть три скоростных режима; от скорости зависит дальность. Выглядят они так:

45 узлов – 6000 ярдов;
33,5 узлов – 10000 ярдов;
26,5 узлов – 15000 ярдов.

Вам практически всегда придется стрелять на дальности, превышающие 6000 ярдов и очень часто – на превышающие 10000. Так вот, обратите внимание на то, что при такой стрельбе у торпеды скорость будет значительно меньше той скорости, до которой может разогнаться ваш эсминец. Этот факт имеет такое последствие: особенно удачно сманеврировав после залпа, можно получить в борт свою собственную торпеду.

Все эти параметры установятся автоматически.

Чтобы на таких дистанциях хоть как-то попадать по цели, эсминцы часто стреляют "веерами". Именно для этого на торпедной панели находится тумблер "Fire Salvo – Fire One". Первая позиция – это именно залп веером; сразу разряжаются все трубы, и торпеды идут к цели, расходясь под углом, который указывается переключателем чуть левее.

По умолчанию это два градуса. Надо сказать, что два градуса при стрельбе на большую дистанцию – это довольно много. Цель средних размеров вполне может проскочить между двумя торпедами "веера".

Мораль. Если вы стреляете по чему-то ну очень здоровому (скажем, по тому же "Ямато"), то "веер" не нужен. Во-первых, вы, скорее всего, и так в него попадете – вон он какой. Во-вторых, в него надо вколотить очень много торпед. Для гарантии – штук десять, т. е. фактически все, что у вас есть. А потому либо установите нулевой угол растворения, либо просто переведите режим стрельбы в single и вручную выпустите торпеды одну за другой (я предпочитаю второй способ).

Торпедная стрельба вслепую по данным радара также вполне возможна. Ее, ясное дело, стоит применять как можно чаще.

Позиция для стрельбы. Оцените скорость торпеды и скорость цели, после чего прикиньте на глаз – каким курсом пойдет залп? И под каким углом он пересекается с курсом цели? Чем ближе этот угол к прямому, тем выше вероятность попадания. Как и в Silent Hunter, собственно.

Не надо пытаться стрелять на развороте. Эсминец на полном ходу может настолько лихо покатиться в сторону, что торпедные аппараты не будут успевать разворачиваться на цель – залп сорвется.

Торпедой также можно утопить и лодку на перископной глубине. Но это уже экзотика.

И наконец, кое-что о надежности американских торпед. Те из вас, кто играл в первый Silent Hunter, должны хорошо помнить, что в начале войны представляла собой торпеда Mk14. Так вот, с Mk15 ситуация была точно такой же. На первое время, в процессе обучения, стоит отключить опцию "Dud Torpedoes". Жизнь станет несколько веселее.

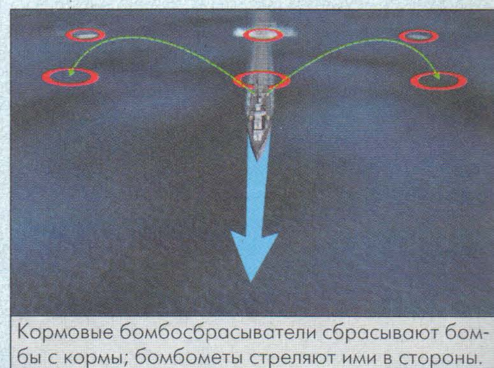
Ну и последнее, что...

А сейчас мы заведем разговор на любимую тему коллеги Веселова. О подводных лодках то есть. Причем сейчас нас будет в них интересовать только один аспект: как эти лодки топить. Да чтобы побыстрее, и в как можно больших количествах.

Противолодочное оружие у нас такое: кормовые бомбосбрасыватели (racks) и бомбометы (K-guns).

Глубинная бомба взрывается, достигнув определенной глубины – ее взрыватель срабатывает, когда давление воды достигает определенного значения. Эту глубину нужно установить до атаки.

Вот как они все работают вместе.



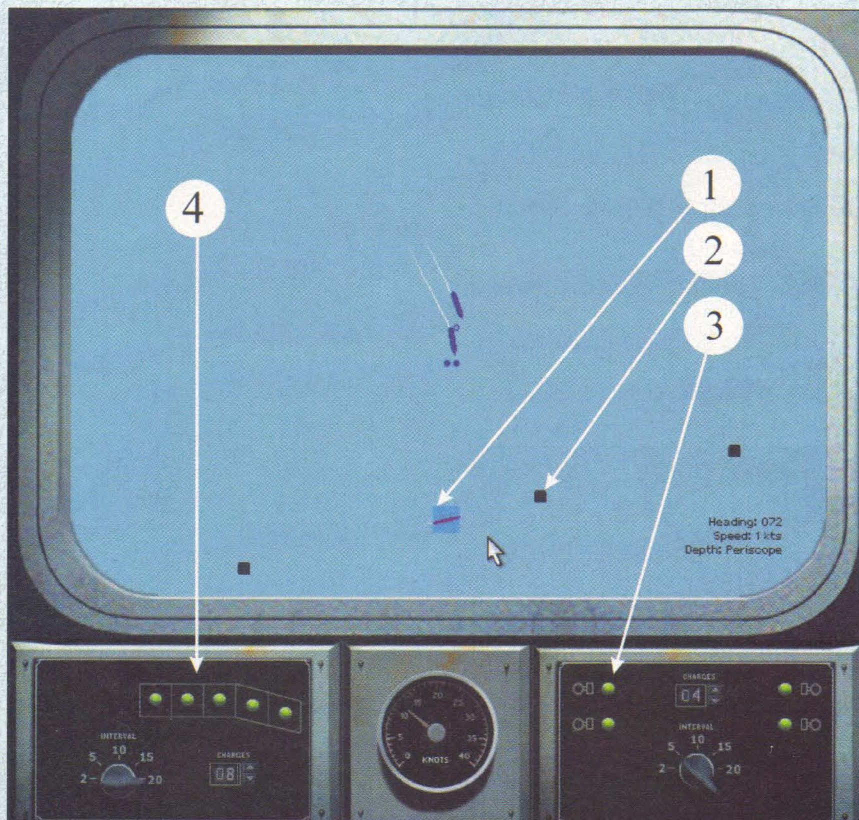
Кормовые бомбосбрасыватели сбрасывают бомбы с кормы; бомбометы стреляют ими в стороны.

Идея здесь заключается в том, чтобы в процессе атаки "засеять" бомбами как можно большую площадь.

Сейчас я не стану рассказывать, как это все выполняется вручную. Во-первых, в этом нет необходимости, а во-вторых, все это оборудование (и гидролокатор, и контрольная панель глубинных атак) явно не рассчитывалось на ручную работу.

Проще всего атаковать подлодку из режима "карты". Хватаемся за эсминец,





1 – лодка, для которой вычислены и координаты, и параметры движения; по ней уже можно нанести точный удар. Луч гидролокатора сфокусирован на ней – обратите внимание на голубой квадрат. 2 – лодка, относительно которой еще ничего не известно, кроме координат. 3 – бомбометы; они полностью заряжены. 4 – кормовой бомбосбрасыватель, также заряженный. Надо отметить, что он перезаряжается гораздо медленнее, чем бомбометы.

тащим курсор до обнаруженной подлодки, курсор над ней превращается в перекрестие – и мы выбираем из возникшего меню пункт Depth Charges. Так отдаются приказы не только вашему эсминцу, но и любому другому, который подчиняется вам согласно сценарию. И все – Терминатор в действии. Помните, с какой точностью кидались бомбами эсминцы во втором SH? Так вот, здесь то же самое.

Вот о чем нужно помнить.

1. Гидролокатор обнаруживает цели только на носовых углах. Как только вы в процессе атаки проскочите над подлодкой, то потеряете с ней контакт.

2. Гидролокатор обнаруживает цели только на скоростях "one third" и "two thirds". Дадите "standard" – и ничего не услышите.

3. Перед атакой луч надо "фокусировать" на цели – попросту говоря, приказать акустику, чтобы он прекратил поиск и уже не выпускал из вида найденную лодку. Если вы не установили патч 1.1, то вам для этого надо выбрать цель на экране "глубинной" панели. Если патч установлен, то это можно проделать и просто на карте. В этом случае вокруг лодки появляется мигающий голубой квадрат.

Ну и напоследок – такое тактическое соображение. Если речь идет о проводке конвоя, то от вас довольно редко требуют именно уничтожать обнаруженные вражеские лодки. Чаще всего задача ставится так: уберечь свои суда. Отсюда мораль: обнаруженную лодку необязательно гонять до тех пор, пока она не потонет или не получит слишком тяжелые повреждения, чтобы оставаться на глубине. Достаточно просто сорвать ей атаку. Второго шанса у нее уже не будет – под водой конвой не догонишь.

Общие соображения, как и положено

Поставьте патч. Все проблемы он не решает, но многое действительно начинает работать лучше.

Не забывайте про клавишу "X". Воевать становится гораздо удобнее, если взгляд "привязан" к цели.

Что касается использования торпед. Иногда их действительно нужно приберегать для чего-то тяжелого. Но в некоторых случаях речь идет о столкновениях с такими же эсминцами и прочей мелочью. Не стесняйтесь – стреляйте вовсю, вам для следующей миссии новые дадут. Начинать бой лучше всего именно с торпедного залпа – и удачный залп вполне может решить исход всего дела. Обратите особое внимание на первую миссию тихоокеанской кампании. Не обольщайтесь, увидев пару японских сторожевиков: КАЖДЫЙ из них по артиллерийской мощи превосходит ваш эсминец (вот такими уж у американцев получились эти четырехтрубники). Вся надежда на торпеды.

Не стоит завязывать артиллерийский бой на параллельных курсах. Предпочтительнее построение, которое называется "crossing the T" – ваша колонна пересекает курс вражеской, ведя сосредоточенный огонь по головному кораблю.

На транспорты торпеды лучше не тратить. Они хоть и здоровые, но легко топятся из пушек.

Охота за подлодками. Технические аспекты мы уже рассмотрели. Остался вот какой момент. Да, тут преимущество на вашей стороне. Но не надо думать, что, как только вы выйдете в район, где обнаружена лодка, начнется избиение младенцев. В подлодках сидят отчаянные ребята, терять им нечего и любят они вас не больше, чем вы – с их точки зрения – того заслуживаете. Добавьте к этому тот факт, что вовремя обнаружить перископ и следы торпед удается далеко не всегда. А одна торпеда в подавляющем большинстве случаев расшибает эсминец вдребезги. Ведите себя осторожно, двигайтесь зигзагом, ну и все такое.

Огонь по самолетам. Самолеты атакуют волнами. А ваша артиллерия имеет тенденцию давать промахи "с отставанием" – разрывы возникают позади самолета, по которому ведется огонь. Отсюда вывод: в качестве цели выбираем ведущего и сосредотачиваем на нем, все что есть. Такое решение доставит его ведомым массу новых впечатлений. Во многих случаях – последних.

Уклонение от атак с воздуха. В начале Атлантической кампании этим делом частенько приходится заниматься. Эсминец у вас один, да еще и какой-нибудь четырехтрубный, у которого с ПВО не очень чтобы уж так... Да и с остальным, кстати, тоже.

По торпедоносцам срабатывает такая тактика: на самом полном ходу развернуться к ним кормой, "убегая" от них, а как только сбросят торпеды, резко повернуть куда-нибудь в сторону. Кстати, бывает очень весело, когда сбитый торпедоносец падает в воду – а в него тут же втыкается его собственная торпеда, которую он успел сбросить за секунды до того. Я такое видел пару раз.

У пикировщиков начинаются проблемы, если в момент сброса бомб эсминец выполняет крутой разворот. Кстати, больше всего проблем именно от пикировщиков.

Ну и под конец войны на Тихом океане следует обращать особое внимание на атаки с воздуха. Последняя миссия носит очень характерное название – Suicide Alley. В принципе, в игре удар одного камикадзе, как правило, не смертелен; к тому же вы получаете под свое начало эсминцы, буквально утыканные зенитками. Но все же... Фанатики – неприятная публика. Очень неприятная.



Nancy Drew: The Final Scene

Призрак в опере

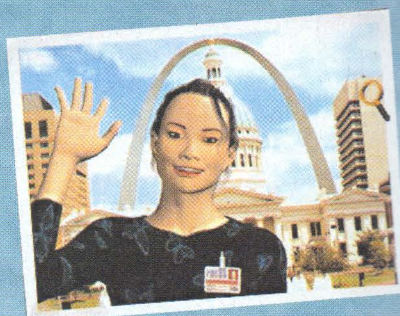
Илья Николаевич

Издатель	Dreamcatcher Interactive http://www.dreamcatchergames.com
Разработчик	HerInteractive http://www.herinteractive.com/prod/index.shtml
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.dreamcatchergames.com/games/nancydrew_tfs/nancy_tfs.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2475.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Адвентюрность
Ценность для жанра

Рейтинг 5.0

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Вот так вот, живешь в стольной деревне Москве и думаешь, что все-то ты видел, все-то ты знаешь. А потом – бау! – и точно, деревня: и ничего-то ты не видел, и ничего-то не знаешь.

Недавно твердая рука начальства вручила мне коробку с игрой Nancy Drew, о которой никто и никогда не слышал. Памятуя о недавнем знакомстве с Erevos, ударным шедевром новогречеcкой игровой индустрии, я сильно испугался за свое ментальное здравие, тем более что оно и так не такое уж крепкое, это здравие. Перед тем, как допустить игру на свой компьютер, пришлось немного полазить по просторам необъятной сети и поискать хоть какие-то крупицы информации по игре. И каково же было мое удивление, когда Yahoo выдала целую тучу ссылок, причем на сайты вполне авторитетных изданий и компаний.

Оказывается, Нэнси Дрю – это очень известная на западе тетка, домохозяйка и, по совместительству, частный детектив, которую придумала Кэролайн Кинн. В середине 30-х годов прошлого века книги эти, а также фильмы, снятые на их основе, пользовались бешеной популярностью. Проникла Нэнси и в игровую индустрию: там, на Западе, это, оказывается, уже пятая игра про нее, и все они пользовались успехом у любителей адвентюр. Располагая такими предпосылками, проникаешься некоторым уважением к игре. И, к счастью, она не разочаровывает.

Итак, завязка состоит в следующем. Нэнси приехала в гости к подруге, с которой училась в колледже. Подруга, живущая в Сент-Луисе, пригласила ее на последний спектакль в местном театре. Последний он потому, что этому почтенному зданию, которому в лучшие свои годы доводилось принимать в своих стенах даже таких знаменитостей, как Гарри Гудини, грозит скорый и неминуемый демонтаж.

В процессе прогулки по закулисью перед спектаклем подруга Нэнси таинственно исчезает. Судя по всему, преступник воспользовался системой тайных ходов, придуманных и сооруженных здесь господином Гудини почти век назад. Похитители, что вполне очевидно, требуют сохранения жизни почтенному зданию, в обмен на здоровье похищенной девушки.

Однако, если сюжет достаточно веселый, то с квестовой составляющей авторы явно схалтурили. Понятное дело, что полиция щелкает клювом, и искать пропавшую подругу детства придется нам самим. Однако, как и во всех детективных квестах, нашим основным занятием будет поиск всяческих улик. А потом, что самое страшное, применение на практике своего таланта угадывать то, что хотели нам сказать этим разработчики, ход мыслей которых, как всегда, диаметрально противоположен нормальному и человеческому. Головоломки не блещут логичностью, а назначение большинства найденных предметов будет для вас загадкой очень и очень долгое время.

Графика в игре неожиданно мила. Нет, никаких границ она не расширяет и устоев не ломает, но от первого до последнего экранов игры меня не оставляло чувство цельности и завершенности, присущее играм, которые делали неспешно и с любовью. Единственная проблема состоит в том, что каждая локация прямо-таки кричит во всю глотку: "Меня делали в 3D Studio!" Да, все слишком гладкое и правильное. Неживое. Однако это придирки, и атмосферу игры это никак не портит, если не искать недостатки специально. С живыми людьми дела, правда, обстоят получше, чем с декорациями. Все персонажи выполнены на неплохом уровне, и их анимация заслуживает всяческих похвал. Правда, квестов с видом от первого лица с такой графикой не делают уже очень давно, но это мелочи и придирки.

Закончить обзор можно нехитрой и очевидной мыслью: перед нами очередной квест-середнячок, традиционно отставший от жизни на несколько лет и хотя и обладающий неким шармом, но, к сожалению, совершенно бестолковый. Рекомендуется к ознакомлению исключительно личностям нетребовательным и спокойным, а также тем, кто любит поломать голову над неразрешимой загадкой психологии разработчиков квестов.



Подруга Нэнси в одном шаге от большой беды..



Местная звезда предлагает помощь

Между прочим...

Комментарий Ивана Жилина на полосе не поместился, уж простите великодушно. Впрочем, тут комментировать особо и нечего – типичное такое получилось среднее непонятно что, о чем, кстати, и рейтинг вопиет – пятерка ведь равноудалена от нуля и десятки.

Записки на манжетах

Евгений Янусов

Инвентарь изнутри и снаружи

С чего все начиналось...

Броня, шлем, оружие, кольца, прочие радующие глаз геймера висюльки, заплечный мешок с провиантом и другими полезными предметами... Для любителя ролевых игр это вечные и приятные попутчики, а вместилище для них с легкой руки доморощенных транслитераторов получило имя инвентории или инвентаря. По сути, это не что иное, как запись в недрах программы всего того, что сейчас находится при вас или на вас, вся та омниа меа, которую вы мекум порто. Детальность этой записи зависит от потребностей самой игры в ней и от предпочтения разработчиков. Нетрудно вспомнить несколько игр, где встречалась совершенно ненужная с практической точки зрения нижняя одежда, способная лишь закрыть обнаженное тело и добавить пару лишних граммов веса (зато каков ролеплей!). В других же играх, напротив, в силу неактуальности количество надеваемых вещей сокращается до минимума и практически нет "сторонних" шмоток, которые существуют в реальной жизни.

Возможно, для кого-то это не очевидно, или, может быть, кто-то вообще придерживается иного мнения, но инвентарь, на мой взгляд, играет очень большую роль в CRPG. Что вообще вам нравится в играх? Игровой процесс, диалоги с другими персонажами и сюжетная линия - несомненно, но едва ли не в первую очередь - развитие персонажа, его характеристик и (как часть раскачивания) добыча новых вещей, без которых обычно никак не обойтись. Нетрудно догадаться, что первая часть из этого списка "заключена" в основном интерфейсе игры и побочных экранах вроде карты и журнала с записями, вторая - в окне с характеристиками персонажа, а третья - в той самой инвентории. Многих же вид их походного мешка интересует даже больше, чем все остальное.





В чем подавать прикажете?..

Попробуем разобраться с различными примерами организации инвентаря. Надо отметить, что в играх они появились не одновременно, да и трудно сейчас сказать, кто что придумал раньше, но это лишь свидетельствует о постепенном развитии инженерной мысли, а не о постоянной конкуренции и борьбе за существование. Стоит отметить, что различные способы организации были порождены даже не столько заботой об удобстве игрока, сколько необходимостью его ограничить. Ведь жадность PC-геймера известна: он берет все, что не приколочено крепко, а для приколоченного крепко использует гвоздодер. Вот и возникает необходимость сделать так, чтобы не все предметы из мира игры перешли в мешок персонажа, сделать это по возможности реалистично, просто, логично и удобно. Каждый выбирает свой способ.

Список. Самый простой вид представления инвентаря. По минимуму даже не требует какого-либо графического исполнения, вполне достаточно указывать место нахождения и сам предмет (например: "голова - драконий шлем" или "мешок - перечисление предметов в нем"). Все довольно просто и, что важно функционально, разработчики могут делать уйму различных слотов для предметов различных классов, совершенно не напрягаясь. Количество предметов в таком случае обычно ограничено максимальным весом, который зависит от основных параметров персонажа (силы и/или выносливости). Если отбросить банальное неудобство (хотя это дело привычки, а в современных играх с пресловутым drag & drop все более чем удобно), то главным недостатком по отношению к реалистичности является неограниченность такой инвентории по количеству предметов, которые можно носить с собой. Согласитесь, что, например, тысяча листьев лечебного лопуха будет весить всего килограмм-другой, но, даже связанные в плотную охапку, они забьют весь рюкзак до отказа. Отсюда, правда, вытекает и одно преимущество: нет никаких проблем с мелкими предметами, когда какой-нибудь камушек, маленькая бутылка и тому подобная ерунда занимает столько же места, сколько и здоровый двуручный топор, а этим страдают многие современные игры.

Надо отметить, что именно такого рода инвентарь, как правило, применяется в адвентюрах, причем нередко и с явным или скрытым ограничением по весу. Также распространен прием, в котором вещмешок или иная емкость находится персонажем уже по ходу игры, а до того число/вес оперируемых предметов строго ограничено.

Примеры игр: Fallout, Daggerfall, Exile.

Слоты. Здесь все предельно просто, фактически - это подвид списка. Кроме очевидного перехода к графике, упрощения интерфейса и прочих приятных мелочей, сделана попытка ограничить объем. На этом месте и возникает проблема, о которой я говорил чуть выше. Все предметы "становятся" одного размера. Машете вы по-прежнему тем же боевым двуручным топором, а в инвентории он выглядит как колечко, занимает тот же один слот (одну ячейку места). Выход из этой проблемы придуман элементарный: маленькие по объему вещи принято либо складывать в мешочек, который, в свою очередь, занимает только один слот, либо позволять помещать несколько точно таких же предметов в одну ячейку, например, стрелы или свитки с заклинаниями. Но мы могли бы использовать эти "мешочки" как, опять же, неограниченное хранилище своих железяк и склянок, поэтому и они имеют конечное количество мест.

Возникает вопрос: откуда берется эта цифра, откуда рассчитывается, сколько влезет сюда, а сколько уже нет? Допустим, мы можем сложить в одно место пять лечебных банок. Но ведь банки тоже могут быть разные, одна пол-литровая с прозрачной жидкостью, а другая - трехлитровая с вареньем для Карлсона (и то и другое суть лечебные емкости, между прочим). В результате мы получаем совершенно зажатую систему, не способную динамично изменяться по ходу развития игры и отвечать всем запросам реальной



жизни. Фактически тут мы имеем дело с ограничением не столько по объему, сколько по количеству переносимых предметов, и честнее это отражено, скажем, в старых играх серии Might & Magic.

Примеры игр: Arkania, старые Wizardry, Baldur's Gate и ему подобные.

Вещмешок. Еще один подвид списка, вводящий ограничение только на вес. Все же в базовом варианте существуют эдакие прообразы слотов, а в данном случае игрок просто сваливает все найденные им вещи в одну кучу и только их вес имеет значение. Обычно это и визуально оформляется схожим образом, скажем, в поздних Ultima или в малоизвестной игре от NWC времен упадка жанра – Anvil of Dawn. Как правило, это выглядит наиболее красиво и похоже на жизнь, но и довольно неудобно – часто приходится разгребать завалы хлама, под которым погребено нечто ценное.

Конечно же, если перечисленные особенности, если они не взаимоисключающие, могут быть скомбинированы между собой, все зависит от того, как решат представить нам это разработчики. Не следует считать визуальное решение главным показателем чего-либо, например, в различных межжанровых играх можно найти много примеров, когда инвентория представлена в виде слотов, однако никаких ограничений по объему и/или весу не имеет. Также можно вспомнить The Clue!, в которой предметы в списке обладали параметрами и веса, и объема.

Сетка. На мой взгляд, это наиболее реалистичная и перспективная система, хотя и она не лишена недостатков в современных ролевых играх. Вам предоставляется некое пространство, разграниченное сеткой (или решеткой, кому как нравится) на ячейки. Каждый предмет занимает определенное количество таких клеток, вы, соответственно, вольны расставлять их, как хотите, при этом разное расположение предметов влияет на вместимость. Можно "бросить" щит и ботинки так, что ничего больше не влезет, а можно аккуратно все "сложить", чтобы поместилось еще меч и несколько колчанов. Никаких проблем с банками, кольцами и прочей ерундой - они просто варьируются по размеру, занимают минимум места каждая, и всем все нравится.

Согласитесь, это очень хорошее решение проблемы ограничения по объему, плюс, при желании, можно заодно задать каждому предмету и его вес, в результате легко будет смоделировать и огромную, но легкую подушку, и небольшой свинцовый брусок.

К сожалению, основной недостаток сетчатого инвентаря почти тот же, только выражен по-другому. Если раньше нас интересовало, почему в отдельный мешочек мы можем уместить только пять флаконов с жидкостью неизвестного назначения, а не шесть, да почему еще один ключ от тайника не влезает, то теперь надо разобраться, отчего размер инвентаря x * y клеток, а не kx * ky. То есть, по сути, не понятно, как выбирается детализация предметов, масштаб. Например, в Diablo II лук может занимать 2*4 клетки, а кольцо - не меньше одной клетки. Безусловно, что обычное кольцо далеко не в восемь раз меньше, а гораздо меньше. В результате очень часто из-за субъективного (а не основанного на принципе "попробуй-ка сам пройти свое творение") мнения девелоперов мы получаем не сбалансированную в этом отношении игру. Несбалансированную не столько с точки зрения внутренней логики (тут уж как автор скажет, так и будет), сколько с точки зрения реализма.

Еще не совсем понятными, на мой взгляд, кажутся такие умозаключения, что шлем не может быть больше чем, скажем, 2*2 клетки (обратите внимание – это общее место почти всех RPG, в которых инвентарь имеет сетчатую структуру). Также интересный момент:

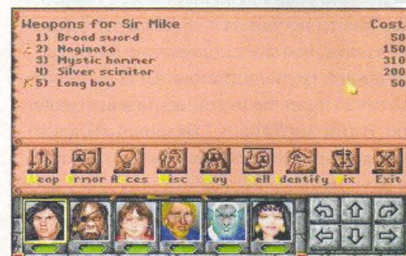


практически никто не пытается создавать не прямоугольные предметы, хотя бы, скажем, в форме буквы "Г", что тоже не слишком логично.

Примеры игр: современные Might & Magic, Diablo, грядущий Neverwinter Nights.

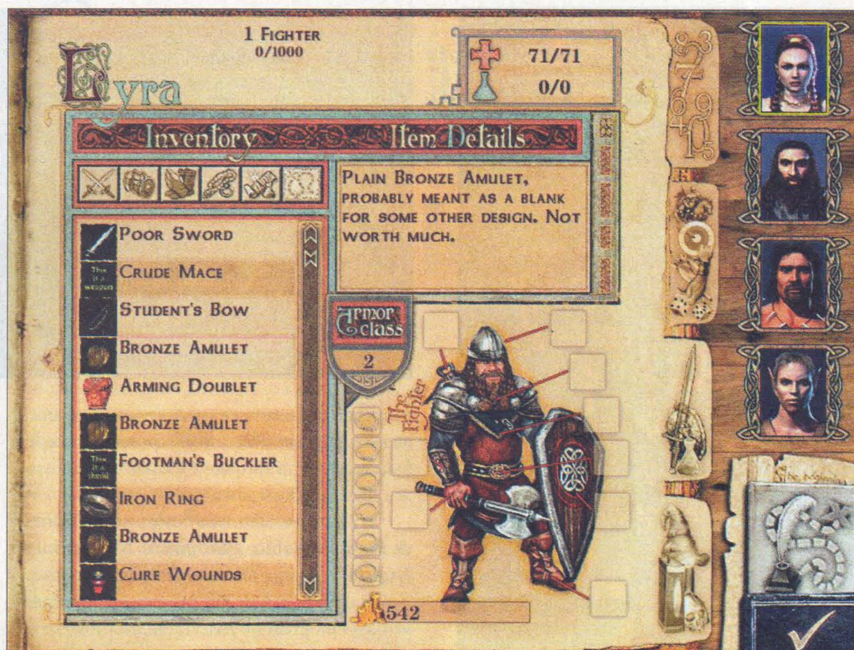
В играх, где глобальная карта по размерам сравнима с реальной земной, а герою приходится отправляться в далекие походы через практически необитаемые земли, неизбежно встает вопрос средств





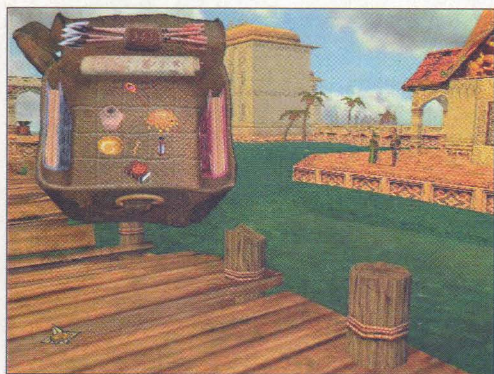






передвижения. Чаще всего игрушки вроде персонального автомобиля или одной бедной кобылы на всю партию из шести человек встречаются редко, и разработчики не отдают этой "мелочи" должного значения. Конечно, помимо своей главной цели - увеличения скорости передвижения, ваша телега, как правило, позволяет набить себя до отказа всяческим хламом, т.е. служит для доставки горы железяк с поверженных врагов к ближайшему ларьку. Здесь можно повторить все, что было уже сказано выше, ничего нового изобрести не удастся, не следует только забывать, что предположение о неограниченной грузоподъемности весьма опрометчиво даже по отношению к автомобилю. В том же Fallout 2 бездонный багажник вашего автомобиля с самого начала игры полностью устранял проблему веса.

Для полноты картины отметим, что практически всегда структура инвентаря средства передвижения идентична структуре инвентаря персонажей, а все в том же любимом народом Diablo есть некий подвид такой вот телеги или машины – stash, сундук, стационарный склад. Такое решение, кстати, встречается также нечасто.





Мечтать не вредно

Выбрав "сетчатый" инвентарь как наиболее перспективный, оттолкнемся от его основной идеи и заглянем в будущее. Чего же еще в нем не хватает для полного счастья? Я говорил о том, что в зависимости от расположения предметов меняется вместимость, точнее говоря, инвентория остается той же самой, но оптимальная раскладка позволяет запихнуть много больше, нежели неоптимальная. Еще приятно и то, что можно находить оптимальные способы "упаковки" своего имущества в мешок в зависимости от комбинации предметов с разными габаритами.

Но здесь же можно найти и существенную прореху в реалистичности. Ведь, кроме того, пихнуть ли нам шлем сверху или положить на самое дно, мы в реальной жизни можем решать, и какой стороной класть, и нельзя ли что-то с чем-то совместить. Например, ремень вполне можно было бы обмотать вокруг меча, а в шлем сложить связку ключей, кольца, амулеты… Неплохо было бы вспомнить еще и о возможности положить вещи на бок, и о том, что меч ничуть не хуже стрел и вполне мог бы размещаться за спиной, но не в мешке, а привязанным сбоку.

Всего этого мы лишены за редкими исключениями, когда разработчиков посещают гениальные мысли и они сразу же бросаются их выполнять. К сожалению, пока таких радужных перспектив нет. Складывать вещи "друг в друга" мы сможем уже после реализации какой-нибудь нехитрой 3D системы; вертеть их, в принципе, тоже сможем, но здесь сразу возникнет масса проблем, о которых мы, простые смертные, можем только догадываться. Вообще подобных наворотов можно придумать сколько угодно, скажем, если с рыцарем, закованным в доспехи, все понятно, то какой-нибудь морской пехотинец просто обязан иметь полные карманы всякой снеди, аптечек и холодного оружия.

Нужно ли все это - не знаю. Наверно, все-таки нужно, игростроительство не стоит на месте, каждый разработчик желает выделиться, создать что-нибудь оригинальное и интересное, а самое главное - действительно полезное и нужное для игрового процесса. Когда-то т.н. "кукольная система" вызвала огромный шум и море восторга. По сути скопированная из реальной жизни модель, заставляющая игрока делать, казалось бы, массу ненужных операций по перетаскиванию вещей туда-сюда, оказалась именно тем, чего всем недоставало… Нам же остается скрестить пальцы и надеяться, что умные дяди и тети будут чаще изобретать что-нибудь столь же гениальное и при этом столь же простое и чаще играть в собственные игры.

Комментарий Ивана Жилина:

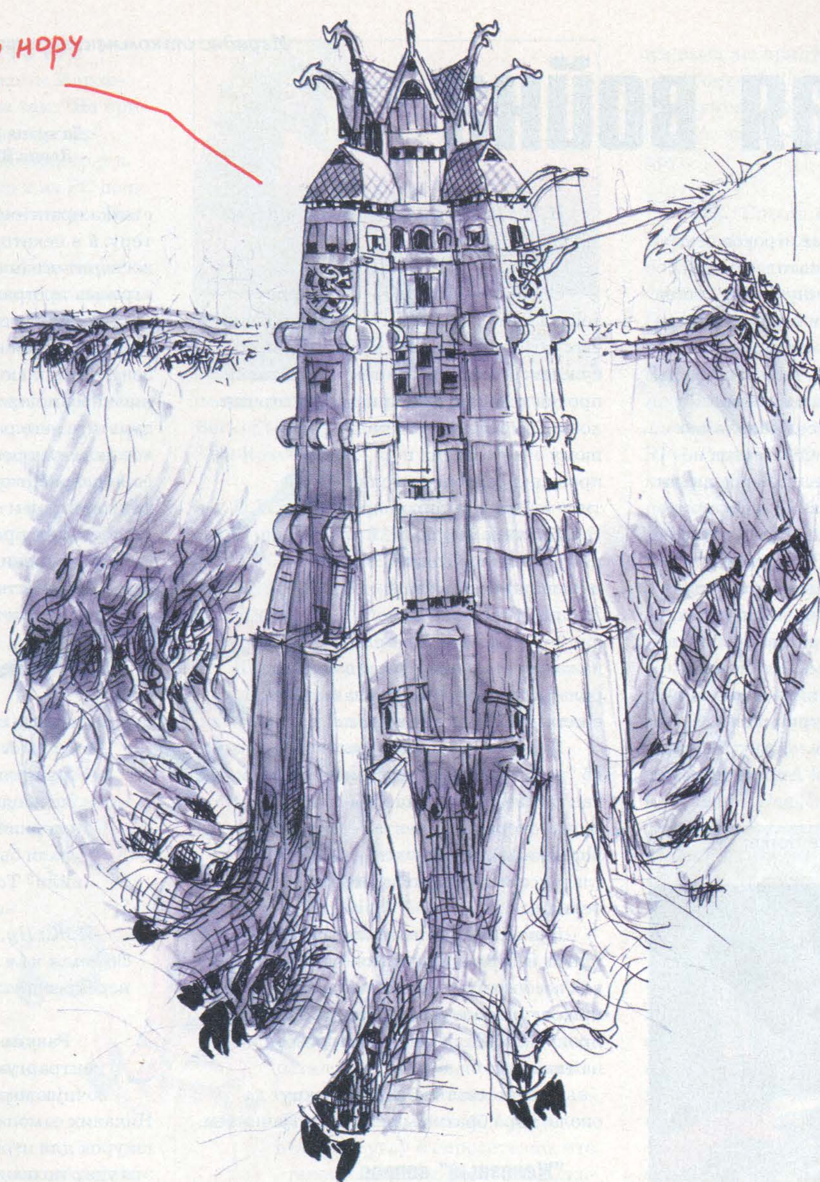
Все же не стоит, по-моему, излишне увлекаться приближением игры к реальности. Если поставить себе разумную грань, то наиболее оптимальными вариантами будут все та же сетка или вариант The Clue!, список с ограничением по весу и объему одновременно. Для полного счастья вместо списка можно еще и добавить визуальное оформление в стиле "вещмешок". Что же до сетевой схемы, то разумным путем развития будет более активное применение предметов-контейнеров, уменьшение размера клетки, что позволит более реально передавать масштаб, и возможность непрямоугольных предметов.

Кстати, если уж так серьезно развивать тему инвентаря, можно вспомнить, что чисто адвентюрный ход с нахождением вещмешка по ходу действия иногда применяется и в RPG. Не совсем, правда, в таком виде, но помните, как в Stonekeep постепенно находились предметы, в инвентарь не попадавшие вовсе, а становившиеся деталями интерфейса?

Вообще, вспоминать можно многое. Например, одну из самых (если не самую) жестких игр в отношении свободного места – The Legacy. Несмотря на чудовищно активное применение контейнеров (для всего – для писем, для ключей, для патронов, для всего!), слотов (даже, скорее, ячеек) катастрофически не хватало даже после того, как персонаж находил кейс. Или можно припомнить изящное решение с увязыванием веса и объема в System Shock 2, когда повышение силы персонажа автоматически чуть расширяла сетку инвентаря.

Многое можно вспомнить…

Похоже на вертикальную нору хоббитов



Какой-то некрофилией отдает, вам так не кажется?

Город гномов

"Затем сели боги на своих престолах и держали совет и вспомнили о гномах, что завелись в почве и глубоко в земле, подобно червям в мертвом теле. Гномы зародились сначала в теле Имира, были они и вправду червями. Но по воле богов они обрели человеческий разум и приняли облик людей. Был старший Модсогнир, а второй - Дурин."

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон
(перевод О. А. Смирницкой)

уже скоро!





snowball.ru™
технология творчества



paradox entertainment
www.paradoxplaza.com

Вальгалла

Андрей Шаповалов
Изрядно откомментированный Иваном Жилиным

Тайная война

- Руби их!
- Кого?
- Да какая разница кого! Руби и точка!
Девиз RPG'шников поколения MTV

Вместо вступления

У всех компьютерных игроков есть нечто-то общее, и это – патологическая страсть спорить на извечную тему "rulez & suxx". На большинстве игровых сайтов квейкеры презрительно пинают "попсовиков" анрыльцев, те же, в свою очередь, хихикают над "тупыми аркадниками" квейкерами. Иногда в беседу случайно вклинивается любитель CS, и тогда недавние враги, позабыв на время о святом противостоянии гигантов UT и Q3, принимаются за "благородное" дело смешивания с грязью "ламака"-кэ-эсника.

Читать такие форумы и чаты – одно удовольствие, душа прямо-таки отдыхает. Я и сам, признаться честно, любил поучаствовать в подобных спектаклях. (Кстати, раз уж представилась возможность воспользоваться страницами "Навигатора", то открою вам истину: Квейкто мертв и притом давно! Анрыл онли энд форева!)

И.Ж.: Все умерли, остался только Medal of Honor.

Однако самый кайф – это присутствовать при "дискуссии" особо "продвинутых" юзеров мышки и клавиатуры, обсуждающих основную тему: приставки против компа. В принципе, дело это гнилое и "Навигатор", по большому счету, до сих пор проводил разумную политику избегания сего вопроса. Но однажды (кажется, в пятницу) ко мне подошел своей тяжелой походкой Иван Жилин и сказал: "Нечего фигней страдать! Напиши-ка мне статью про приставочные ролевухи и чем они уступают писишным. Плачу наличными".

Услышав волшебное слово "наличные" (которых мне как раз не хватало на покупку очередного хентайного аниме), я тут же согласился и пошел собирать материалы.

Дело это было нелегкое, пришлось на время приватизировать игровой ассортимент целого магазина (и это при отсутствии денег!). Но где наша не пропадала! Ради хентая я способен и ни на такое...

Однако хватит бродить вокруг да около, пора брать быка за рога. Начинаем.

"Железный" вопрос

Прежде всего, надо разобраться с одним моментом общего, так сказать, характера. Это первое, о чем вспоминают антиприставочники, их ab ovo, говоря словами римского поэта Квинта Горация Флакка. Звучит оно так: "Приставки против PC не тянут".

В свое время (лет семь назад) компьютер имел подавляющее превосходство над приставками по графике. Вспомните-ка великие Eye of the Beholder, Lands of Lore: Throne of Chaos, Ultima'вская серия, тот же World of Xeen. Эти игры задавали тон в ролевом движении. По сравнению с ними приставочные хиты впечатления не производили.

Но то было тогда. А сейчас картина изменилась.

Если подходить к делу чисто формально, то компьютер, разумеется, все еще лидер по мощности. Однако это только формально. Ведь компьютер – это набор деталей от разных производителей, далеко не всегда гладко работающих друг с другом в единой упряжке. Потом вспомним про драйвера и прочую программную муть, с которой всегда приходится возиться. А современная игровая приставка – это по определению закрытая платформа, в которой все железо и софт великолепно согласованы. В результате, по производительности приставка практически не уступает компьютеру, а в некоторых случаях даже превосходит его (в зависимости от таланта игровых программистов, естественно).

"Закрытость" приставок имеет и еще один очень важный для конечных пользователей плюс – программное обеспечение невозможно модифицировать, в результате чего разработчикам приходится все делать хорошо с самого начала. Ведь если разработчики выпустят диск с очередной игрой и он будет глючить, то менять придется всю партию. Это грозит издателю огромными убытками, после которых он иметь дело с такими разработчиками уже не будет никогда. Так что приходится программистам службу бдить.

А что у нас на PC? Полное разгильдяйство. Вспомните-ка хоть одну писишную игру за последний год, для которой не делали бы потом патча. Ну, вспомнили? То-то же...

И.Ж.: Ну, это все банальности. Об этом нам и так шепчут на всех перекрестках.

Разумеется, мне могут привести контраргумент: ни в одну приставочную игру нельзя ничего добавить. Никаких самопальных кампаний, новых шкурок для игроков или оружия и т.п. Да, это удар по позициям приставочников, и удар, надо сказать, не слабый. Хотя и не смертельный, поскольку в ролевых играх творчество масс не поддерживалось никогда.

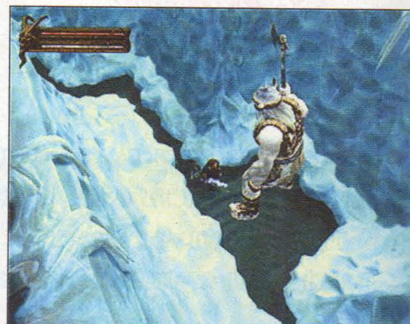


При всех ролевых элементах Clive Barker's Undying конечно же был экшеном





При всех элементах экшена System Shock 2 конечно же был РПГ



Baldur's Gate: Dark Alliance (Playstation2) эльфийки в бикини – это прекрасно, но в графе "жанр" вместо RPG можно смело писать - Diablo

И.Ж.: Справедливости ради скажем, что в настоящее время, с появлением X-BOX и PS2, оснащенных (уже или опционально) жесткими дисками и модемом, возможность добавления скачанных или собственных приблуд в уже готовый продукт появилась, и возможность вполне реальная. Воспользуются ли ей производители консольных игр - вот в чем вопрос.

Хитросплетения мира PC RPG

Переходим ко второй части Марлезонского балета. Звучит она так: "На приставках настоящих ролевых игр нет".

Тут тоже все достаточно просто, т.к. НАСТОЯЩИХ ролевых игр и на PC почти нет. "Как это так?" – спросите вы. Извольте, объясню.

Что такое настоящая ролевая игра? Это то, что напрямую вытекает из названия, т.е. игра, по ходу которой вы можете отыграть определенную роль. Например, если у вас персонаж слабый, но умный, вы можете решить проблему путем "мозгового штурма", а если же играете за тупого качка, то просто по морде всем дать. В настоящий момент это практически нигде не работает. Интеллект, например, стал всего лишь придатком, ответственным за силу и набор заклинаний (если речь идет о фэнтези) или за возможность использовать тот или иной навык (если играем в техногенном мире). И где, позвольте спросить, тут отыгрыш роли?

***И.Ж.:** Вот уж не думал, что автор встанет на позиции эстетов от настольных RPG. Отыгрыша ему. Мы, благородные манчкины, пауэр-геймеры и просто нормальные люди, эту позицию не разделяем.*

Мне могут на это возразить, приведя в пример Planescape: Torment или Fallout'ы. Хорошо, принимаю (хотя в Planescape: Torment роль, вообще-то, одна – человека, который все забыл). Но так ведь это только три игры! Три игры на весь жанр!

***И.Ж.:** Автор старательно обходит вопрос партийных RPG, говоря только об одногеройных проектах. В то время как в партийных играх часть персонажей решает проблемы физически (мечом по рылу), а часть - интеллектуально (треп, магия, головоломки). Чем не отыгрыш?*

Кстати, Arcanum не рассматривается в данном случае, т.к. там есть классы, но нет ролей. Желающие поспорить – пишите письма, поговорим в следующей статье.

***И.Ж.:** Спорное утверждение, тем паче что на самом деле классов-то в Arcanum, идейном наследнике GURPS, нет. С нетерпением будем ждать объяснений по данному вопросу.*

Сейчас же нас интересует другой вопрос – что такое современные ролевые игры на PC. Вопрос не такой уж и простой. Если считать, что ролевые игры – это те, в которых есть изменение характеристик героя, тогда ролевыми можно называть чуть ли не добрую четверть action games. Возьмем для начала Deus Ex и System Shock. Вся ролевая механика в наличии. Причем не просто в наличие, она еще и работает в соответствии со "спецификацией". Тем не менее, эти игры нельзя однозначно отнести к RPG. Как



Кто такие? Зачем пришли? (Картинка из популярной вражеско-приставочной игры Breath Of Fire IV)

нельзя отнести к ролевым играм и Clive Barker's Undying или совсем недавний Soul Reaver 2.

***И.Ж.:** А зачем, спрашивается, относить эти игры к RPG однозначно? SS2 это RPG/action, а Deus Ex - action/RPG. Слияние жанров еще никто не отменял.*

Наличие хорошего сюжета – тоже не определяющий показатель. Хороший сюжет бывает и в квестах, однако же они от этого ролевухами не становятся. Вон, возьмите Realms of the Haunting – это все-таки action-adventure, а не RPG. Но какой сюжет!

Тем не менее, без сюжета ролевая игра – ничто. Почему жив до сих пор Betrayal at Krondor? Потому, что сюжет писал настоящий писатель, и лучшего для компьютерной RPG пока что никто ничего не родил.

Вот про изменяющиеся характеристики и сюжет сказали. Что осталось? Правильно – игровой мир. Одна из важнейших составляющих. Поймайте А. Алаева в темном углу и спросите его, что такое игровой мир, и он вам скажет: "Elder Scrolls: Daggerfall". И я с ним полностью соглашусь. Потому что в стареньком Daggerfall'е был настоящий МИР. Не кучка локаций, прицепленных друг к другу, как вагончики метро, а настоящий мир, живущий словно по своим собственным понятиям. Конечно, на самом-то деле никто по собственным понятиям не жил, механика мира была несложной и не особо оригинальной. Зато этот мир был ОГРОМЕН. Я три недели прокачивал своего персонажа всего-то в одной единственной провинции. А было этих провинций... уже и не помню, сколько. Вдобавок к огромному миру, в Daggerfall был конструктор магических заклинаний, позволявший вам почувствовать себя маленькой ядерной бомбой. А ведь была еще и возможность создать себе персонажа вами же придуманного класса. Именно в Daggerfall'е я впервые поиграл за мага, умевшего махать двуручным мечом... А, что говорить! Бывали дни, мой друг...



Мир-миром, а какие классные в Daggerfall были монстры

***И.Ж.:** Соглашаясь с дифирамбами Daggerfall'у, не могу не отметить, что пойманный в темном углу А.Алаев на данный вопрос назвал бы другую игру, Darkalnds, которая, и по моему скромному мнению, стоит выше разработки Bethesda. Но это уже детали. В общем, могу сказать, что автор напрасно выделяет отдельные составляющие жанра RPG. Ролевые игры - жанр синтетический, и в хорошем проекте должны в хороших пропорциях сочетаться все элементы: и сюжет, и механика, и мир, и боевка (см. редакторский опус AA о жанровом критерии в RPG). Более того, отдельные особенности конкретного проекта могут привести к тому, что одна из составляющих выпадет или почти выпадет. Задача разработчиков - сделать так, чтобы этого выпадения не ощущалось либо оно смотрелось органично. Кстати, в тех же Darklands и отчасти Daggerfall так и случилось. С сюжетом там почти никак, а как недостаток это не воспринимается.*

Кстати, о двуручных мечах. Боевая система – важнейший элемент компьютерной ролевой игры. Это как раз та часть игры, где мы с вами по-настоящему хозяева положения. Именно от нас зависит все. И чем сложнее и увлекательнее выполнена боевая система, тем больше у нас простора для творчества. Ведь всякое хорошее сражение – это процесс творческий. Для тех же, у кого на творчество не хватает извилин, предусмотрена возможность "закидать врагов шапками", т.е. путем прокачки персонажей сделать их изначально сильнее врагов. К сожале-

Fallout при чем тут отыгрыш роли, когда на такие чудные кусочки разлетается мутант от пулеметной очереди!





В богопротивном тьфу-тьфу экшне тьфу-тьфу Deus Ex были очень даже знатные элементы РПГ


Отличительной особенностью Planescape: Torment было то, что львиную часть экспы нам давали за квесты, а не за монстров


Одноглазый мальчик и девочка а-ля Пеппи Длинный Чулок против трех закованных в броню рыцарей-головастиков (Skies of Arcadia)

нию, недостаток творческих извилин в последнее время наблюдается более у разработчиков игр, нежели у самих игроков. Но это уже тема для отдельного разговора.

Так что же все-таки такое современные писишные ролевые игры? Хитроумная механика изменения характеристик и умений персонажей, крепкий сюжет, хорошо продуманный игровой мир, интересная боевая система. И все-таки в этом списке чего-то не хватает. Чего-то важного. И это – интерактивность.

В данном случае "интерактивность" означает возможность воздействовать и изменять окружающий мир. Вот в этих-то самых воздействии и изменении и есть наша роль. Иначе говоря, современная ролевая игра – эта игра, позволяющая нам играть роль движущей силы, краеугольного камня мироздания. Во всех остальных играх мы либо пытаемся помешать кому-то могущественному (см. все современные FPS), либо выступаем в роли невидимого кукловода, повелевающего мелкими винтиками огромного механизма (см. современные стратегии).



И только в RPG мы можем непосредственно ощутить себя движущей силой мира сего. Мы хотели эту роль – мы получили эту роль.

Или не получили. Если игра оказалась отстоем.

***И.Ж.:** Позволю себе заметить, что, во-первых, есть игры, в которых не то, что с краеугольными камнями мироздания, с самим-то мирозданием проблемы. Тетрис, скажем. Также отмечу, что есть адвентюры и военные симуляторы. В первых персонаж является движущей силой в еще большей мере, нежели в RPG, во вторых, может, влияние на общий ход действий не такое большое, но зато более реалистичное. Да, я не придираюсь, я прекрасно понял мысль автора, но ради уточнения формулировок не могу не встрять.*

По другую сторону баррикад

Ну а теперь посмотрим, как обстоят дела в "стане врага".

Первое, на чем необходимо остановиться, – это органы управления или, говоря нормальным языком, джойстик. В данной статье мы, естественно, не будем пытаться проследить историю появления и развития джойстика вообще, но уделить внимание его нынешнему состоянию придется, т.к. именно наличие джойстика объясняет некоторые особенности ролевых игр на приставках.

Джойстик – не клавиатура, кнопок на нем мало, поэтому для ввода одновременно доступно немного команд. Конечно, это ограничение можно легко преодолеть за счет грамотно исполненных внутриигровых меню. Да вот только этих самых "грамотно исполненных внутриигровых меню" еще поискать надо, зачастую же в нагромождении списков всевозможных команд легко заблудиться. Справедливости ради надо заметить, что эта проблема встречается реже именно в ролевых играх. Видимо, над элитным жанром, каковым, без сомнения, являются RPG, трудятся и разработчики соответствующие.

Тем не менее, управление в консольных RPG оставляет желать лучшего по части скорости. Некоторые часто применяемые связки команд быстро отрабатываются до автоматизма, однако стоит попытаться применить новую тактику – и уже приходится тратить драгоценное время на чтение надписей на экране. Когда бой протекает в походовом режиме, на это не обращаешь внимание. Но когда сражаешься в реальном времени... А ведь эта дурацкая мода на реалтайм превратилась в настоящую болезнь игровой индустрии. Поколение MTV хочет динамизма и попсовости, как же можно обидеть драгоценную толпу лоботрясов? Они ведь такие хрупкие, ранимые, розовые...



Результат налицо: сравните боевую систему Breath of Fire IV и Final Fantasy (последние части). Выводы делайте сами.

Хотя нет, погодите с выводами. Сначала воскресите в памяти Baldur's Gate. Помните, как сражались там? А теперь представьте, как бы у вас это получилось, если бы вместо мышки у вас в руках был джойстик. Смешно? Ну так больше и не заикайтесь про то, что на приставках боевка сделана по-дурацки.

***И.Ж.:** Раньше я бы немедленно подхватил этот тезис, воскликнув: "О да!" В последнее время я немного пересмотрел свои взгляды на этот вопрос. Как и на PC, на приставках может быть вполне достойная, интересная и, что немаловажно, удобная боевка. Скажем, Grandia II на Dreamcast, которую, кстати, скоро портируют, отвечает всем этим требованиям. Многое, конечно, решает тот факт, что режим там "походовый", но, тем не менее, (особенно на фоне дримкастовской же Skies of Arcadia, с тоже походовым, но неудобным и скучным боем) можно сделать хороший, отвечающий строгим PC-шным требованиям бой и на консолях. Проблема только в таланте разработчиков (или его отсутствии).*

Помимо боевой системы, наличие джойстика породило еще одно весьма значительное различие между приставочными и писишными ролевыми играми. Речь идет о пиксель-хантинге. Как реализованы многие задачки в писишных RPG? В пределах игрового экрана нужно отыскать важную (в той или иной степени) для дальнейшего прохождения игры вещь. Для этого надо аккуратно обшарить курсором каждый квадратный сантиметр, коснуться всех ящиков-сундуков-шкафов-полок. Утомительно? В большинстве случаев – да. Однако несложно.

***И.Ж.:** К адвентюрам это относится в куда большей степени.*

Рассмотрим ту же ситуацию в приставочной игре. Мыши нет, следовательно, щупать все вокруг нечем. Вот и приходится разработчикам изменить условия игры: теперь нам нужно просто встать в нужном месте и нажать кнопочку "действие". Вроде бы мелочь, верно? Не совсем, так как теперь большая часть предметов интерьера не может быть никак задействована и превращается, следовательно, просто в банальное украшение. А на банальных украшениях многие норовят сэкономить. В результате во многих играх внутреннее убранство домов и замков превращается в дешевое убожество. Нет, есть, разумеется, довольно много достойно выполненных с этой точки зрения игр, но на каждую

такую игру приходится по две-три отстойных.

Справедливости ради надо сказать, что и разработчики PC-игр не без греха. Особенно разработчики игр "второго эшелона". Так что говорить о превосходстве PC над приставками или приставок над PC в данном контексте крайне проблематично.



Но продолжим наши изыскания. Второй важнейший момент для приставочных ролевиков – мощнейшее влияние аниме (японских мультфильмов) и манги (японских комиксов). Почему мы обращаем внимание на японские мультфильмы и комиксы, а, к примеру, не на американские? Все просто: девяносто девять процентов приставочных ролевых игр выходит в Японии. Америка и Европа способны дать приставочному миру только спортивные якобы симуляторы (на самом деле – аркады, а Gran Turismo – исконно японский продукт) и порты PC'шных хитов типа Half-Life, Max Payne, Quake III и Unreal Tournament .



Ну так вот, Япония сидит на аниме и манге, которые давно уже стали просто частью тамошней жизни. Естественно, игровые дизайнеры тоже сидят на аниме и манге. Следовательно, все сюжеты ролевых игр протекают в согласии с канонами аниме и манги. Каковы же эти каноны?

Во-первых, персонажи обязательно должны быть симпатичны публике. Публика в данном случае подразумевается, конечно, японская. Это весьма важный момент, т.к. далеко не все разделяют японские взгляды на прекрасное, и для таких людей продукция игровой индустрии Страны восходящего солнца сразу многое теряет. Японцы это прекрасно понимают и даже в последнее время пытаются "исправить" положение, активно сотрудничая, в частности, со студией Дисней в США.

Насколько это скажется на качестве конечного продукта, сказать трудно, хотя, посмотрев на скрины последнего "шедевра" уважаемой мною студии Square Soft под названием Kingdom Hearts, я был потрясен. Такого жалкого политкорректного лепета я не видел давно. Ну ладно, есть игры для детей дошкольного возраста, но даже среди них это... не катит. А все почему? Потому, что диснеевские Гуфи и Дональды и скволовского (т.е. похожий на героя FF8) вида главный герой игры совершенно не сочетаются. Разные совсем понятия о прекрасном. Кстати, по тем же причинам оказалась крайне неудачной в прокате и осталась непонятой многими фанатами кинолента "Final Fantasy: The Spirits Within". Попытка совместить японское и американское в равной пропорции с треском провалилась.



***И.Ж.:** Я все-таки полагаю, что причины провала, в основном, чисто кинематографические - фильм именно с позиций киноискусства не вышел, причем рассматривай его как развлекалочку или как сложную философскую притчу - результат един.*

Кстати, не могу удержаться и не поведать историю, виденную мной лично. Кавказского вида товарищ внимательно читает описание фильма на афише: сюжет, то се... "О! Аньмацыонный! Э, мультик, да..." И разочарованно разворачивается и уходит. Может, и в этом причина?

Это я к чему? Да все к тому же: ежели не нравятся вам большеглазые девочки с безумного цвета волосами, то и нечего в приставочные ролевухи играть.



Хотя погодите, погорячился я. Для всех япононенавистников есть Baldur's Gate: The Dark Alliance для Playstation 2. Это, правда, никакое не RPG, а клон Diablo, зато в нем "дурацких" пучеглазеньких нет. Да и эльфийку-колдунью можно заставить бегать по подземельям в одном только бикини. Чем не кайф?

Однако влияние аниме и манги на приставочные ролевики не сводится только к изобразительному ряду. Сюжеты, точнее, правила развития сюжетов, приставочные игры тоже заимствуют из аниме и манги. Именно оттуда и взялась центральная тема большинства хороших (подчеркиваю – хороших) RPG – история становления внутреннего "я" главного героя.

В качестве примера можно взять три из последних (по времени выхода) значительные приставочные ролевухи – Chrono Cross для Playstation и Skies of Arcadia и Shenmue для Dreamcast. Playstation 2 пока рассматривать не будем, т.к. Final Fantasy X пока вышла только в NTSC и на нашем рынке практически не представлена. О чем перечисленные игры? О спасении мира? Естественно, ведь в большинстве RPG мы только этим и занимаемся. О святом деле возмездия злодеям? Разумеется, куда же без этого. О борьбе Добра и Зла? Ну, ясное дело.

***И.Ж.:** Со свойственным мне буквоедством отмечу - Shenmue не RPG,*



Вот такие они приставочные РПГ, с пучеглазыми девочками и текстом в закорючках (Final Fantasy IX)



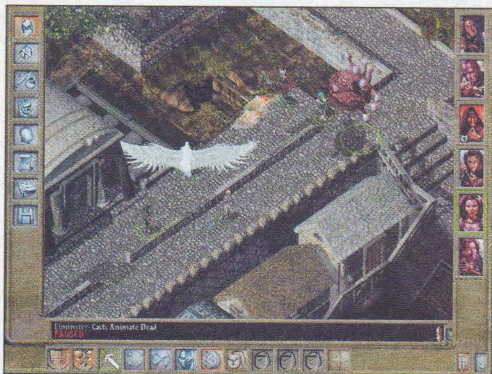
Так выглядел комбат в DarkLands, теперь, понятно, откуда у Diablo ноги растут?



Трогательный вид на фоне заката (Final Fantasy VI)



Что в консольных РПГ по-настоящему здорово, так это то с каких ракурсов показывают главную героиню (Final Fantasy X)


Бехолдеры совсем обнаглели (Baldur's Gate II: Shadows of Amn)



а action/adventure с ма-а-ахонькими элементами RPG. Скучная, медленная и тягучая, очень странная игра.

Однако во всех этих играх в той или иной мере все происходящее нас заставляют воспринимать не как простое бродилово, а как рассказ о жизни главного героя (героев). Причем авторы сценария всячески пытаются показать личность героев в развитии. Конечно, удается им это не всегда, но сам факт уже любопытен.

Иначе говоря, в этих приставочных играх мы имеем дело не с неким архетипом главного героя, служащего для отображения игрока, а с конкретно прописанной (пусть и не всегда достаточно объемно) личностью. То есть перед нами просто книга, снабженная "живыми" иллюстрациями и некими интерактивными вставками (сражениями с монстрами). Задача этих самых интерактивных вставок – создать у игрока иллюзию возможности влиять на происходящее. На самом-то деле за него все и давно решено. Он и не игрок-то в полном понимании этого слова, он – зритель некоего представления,







в котором ему, правда, дают немного поучаствовать.

Цель же самого представления – это некая мораль, незаметно преподанная нам авторами. Мораль, естественно, японская. Тут и необходимость развития силы духа (без которой, с точки зрения японцев, успех в любом деле невозможен), и готовность достойно исполнить свой долг (наследие древнего самурайского кодекса бусидо), и умение держать слово... Короче говоря, все те качества, которыми должен обладать современный житель Страны восходящего солнца.

Кто-то из наших игроков пропустит эти идеи мимо себя, кто-то их вообще не заметит (бывает и такое). Для таких людей останутся графика (дизайн персонажей), игровой мир и боевая система – вполне достойный набор. Найдется, конечно, и малая толика людей, которых пропрет от всей этой восточной философии.

В любом случае, играть в приставочные RPG будут.

Эпилог. Война продолжается

Вот и закончен наш краткий и поверхностный экскурс в дебри ролевых игр. Настало время ответить на вопрос, поднятый в самом начале: так где же ролевики лучше, на PC или на приставках?

А нигде. Потому как, надеюсь, вы поняли: писишные и приставочные ролевые игры – вещи совсем разные. Игры для персоналок – это свобода выбора, возведенная до уровня закона. "Делай, что хочешь и как хочешь," – вот девиз PC.

Однако свобода никогда не дается просто так, за нее надо расплачиваться. В нашем случае расплачиваться приходится характерами персонажей. Чем больше у вашего персонажа свободы, тем меньше разработчики утруждают себя созданием внятных образов действующих лиц. Все чаще приходится видеть вместо игровых персонажей какой-то безликий набор характеристик и умений.

И.Ж.: Как воспринимать этот набор характеристик и умений - личное дело каждого. Зависит от фантазии и желания.

А у приставочников все как раз наоборот. Свободы с каждым разом становится все меньше и меньше. Наглядный пример – все та же серия Final Fantasy. Сравните пятую и восьмую части и убедитесь, как мало игрокам нынче позволяют отсебятины. При этом характеры действующих лиц все время усложняются, приближаясь потихоньку к настоящей литературе.

И.Ж.: Тут уж уважаемый автор загнул. До настоящей литературы всем им, как до Луны пешком. Если, конечно, под настоящей литературой понимать Фолкнера и Зюскинда, а не Гаррисона с Перумовым. Поймите правильно - я не против Гаррисона, я очень даже люблю его лучшие вещи, но до "настоящей литературы", по крайней мере, в понимании человека начитанного, ему далеко.

Тут, конечно, нельзя забывать о постепенном, но неотвратимом сближении игровых платформ. Сегодня практика переноса одной игры с PC на, скажем, PlayStation 2 уже стала обыденным делом, и никого не удивляет. Что ждет нас завтра? Уже сейчас разработчики PlayStation 2 открыто говорят о желании наладить совместимость игр для своего детища с Gamecube и (внимание!) с Xbox. А ведь Xbox – это кастрированный PC. Чувствуете, куда ветер дует?

Да, вот она, великая auri sakra fames...

Так что не тратьте время на бесплодные споры, а лучше копите деньги. Ибо они вам понадобятся при любых раскладах.



Комментарий Ивана Жилина:

Собственно, смотри выше. Разве что добавлю, что все эти постулаты давно уже известны: консольные RPG представляют собой очень своеобразный поджанр ролевых игр, и оценивать их про критериям PC неразумно. С другой стороны, сам подход, более "зрительский", более сторонний, заслуживает, на мой взгляд, критики. Да, нам оставляют прокачку персонажей (часто интересную и сложную), оставляют бои (иногда более чем достойные), но заковывают и то и другое в оковы истории (нет, не сюжета, но истории!) да укладывают вокруг игровой мир, четко под ту же историю прописанный. Имеет ли право на существование такой подход? Безусловно. Нравится ли он мне? Нет.

Что не помешало мне получить удовольствие от Grandia II. Забавно, право слово...

читер Юрий Катков

ИЛ-2: Штурмовик

Откройте любым текстовым редактором файл миссии (например, IL2\Missions\Campaign\RU\LaGG3\FSmolensk3.mis) и найдите в нем разделы [MAIN] и [160IAP00].

В этих разделах будет содержаться примерно следующее:

[MAIN]
player 160IAP00
...
[160IAP00]
Planes 4
Skill 2
Class air.LAGG_3SERIES4
Fuel 100
weapons default

Чтобы сделать свой самолет ведущим, измените значение параметра "Planes" на "1".

Изменить уровень искусственного интеллекта ваших напарников можно, поставив более высокое (но не более "4") значение параметра "Skill".

В строке "Class air" можно взять себе любой самолет из списка:

СССР:
IL_2_1940Early
IL_2_1940Late
IL_2_1941Early
IL_2_1941Late
IL_2MEarly
IL_2MLate
IL_2T
IL_2Type3
IL_2Type3M
LA_5FN
LAGG_3IT
LAGG_3SERIES4
LAGG_3SERIES66
MIG_3EARLY
MIG_3U
MIG_3UD
P_39N
P_39Q1
P_39Q10
YAK_1B
YAK_3
YAK_7B
YAK_9K
YAK_9T
YAK_9U
Германия:
BF_109F2
BF_109G2
BF_109G6
BF_109G6AS
BF_109G6Late
FW_190A4

Если в миссии было установлено вооружение не по умолчанию, измените значение параметра "weapons" на "default". В результате для данного игрока получится примерно следующее:



[MAIN]
player 160IAP00
...
[160IAP00]
Planes 1
Skill 4
Class air.IL_2Type3M
Fuel 100
weapons default

WWII: Desert Rats

Режим бога: во время игры нажмите одновременно клавиши [T] и [2].

Bird Hunter: Wild Wings Edition

wwflock – подойти к ближайшей стае птиц;
wwcovey – найти ближайшее гнездо;
wwcallin – подойти к ближайшему животному;
wwnofear – птицы перестают вас бояться;
wwgoble – подойти к ближайшей индейке;
wwflash – удар молнии.
Если вы нажмете [F2] и наберете код "add avenger" (без кавычек) – получите автомат.

Black & White : Creature Isles

Как обойти квест Nazzel's Bear Rescue: доберитесь до японской деревни (Japanese Village), двигайтесь по направлению к собаке, исполните заклинание перемещения и создайте телепорт между вашим персонажем и медведем. Прикажите вашему герою войти в телепорт и разбейте мельницу, к которой привязан медведь.

Siege of Avalon

Hex-код: для этого кода понадобится программа Hex Workshop 3.1. Откройте файл save.idx. Как только вы откроете данной программой нужный файл, в левом углу появятся данные о персонаже. Начальный адрес 00001. Чтобы добавить 99 параметру "constitution", измените числа на 3939.

Soul Reaver 2

Неубиваемость: нажмите [Enter], затем набирайте в следующей последовательности: [влево], [влево], [вверх], [вниз], [вправо], [кнопка действия (action button)] и вы услышите, как Raziel скажет: "jounis auldron...". Готово. Чтобы выключить, нажмите: [Enter], [вправо], [вправо], [вверх], [влево], [кнопка действия (action button)].

Command & Conquer: Renegade



Если вам надоело, что в режиме Skirmish дается только 25 минут, это можно исправить следующим образом: любым текстовым редактором откройте файл svrcfg_skirmish.ini, который находится в каталоге Renegade\Data\, и измените значение параметра gametime с 25 на любое другое число (0 – вообще убрать ограничение по времени). Кроме того, в этом файле можно поменять количество денег, с которым начинается игра.

Swedish Touring Cars Championship 2



Гоночные автомобили формулы DICE: откройте реестр Windows с помощью программы RegEdit.exe (входит в стандартный набор программ Windows) и поиском (клавиша [F3]) найдите ключи GameWinnerSSR и GameWinnerSTCC. Измените в обоих параметрах значения переменных с 0 на 1 (в HEX!). Теперь запускайте игру и наслаждайтесь вождением специальных болидов Formula DICE.

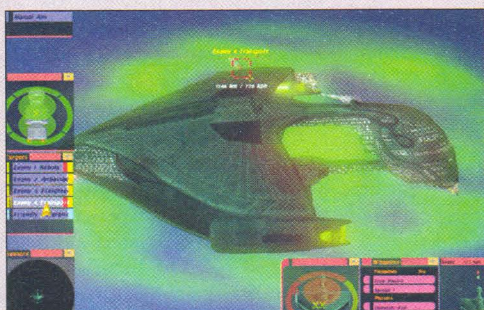
Kingdom Under Fire Gold



Начните игру, вызовите консоль (клавиша [Enter]) и вводите следующие коды. Примечание: в некоторых версиях игры, когда играете на открытом пространстве, перед каждым кодом нужно ставить значок "~" (тильда), а когда в подземелье или лабиринте – "." (точка).

MAKEMYDAY – включить/выключить режим кодов;
DAYSPRING – открыть карту;
OPENSESAME – открыть ворота;
BAEGOPA – получить 500000 единиц ресурсов;
LICKMYBUN – повысить уровень персонажа;
GODBLESSU – восстановить хит-пойнты;
THEUNTOUCHABLE – режим бога;
HASTALAVISTA – убить персонажа;
SIMSIMHAE – мгновенная постройка.

Star Trek: Bridge Commander



Начните игру с параметром "–TestMode" (без кавычек). Например, создайте ярлык к запускаемому файлу, и в его "Свойствах" добавьте нужный параметр чтобы получилось примерно следующее: "C:\Games\BHunter\Bhunter.exe" -TestMode.

После этого в игре кнопка Quick Battle поменяется на кнопку Test Only. В режиме Test Only доступны все уровни и коды.

Одновременно нажимайте следующие комбинации клавиш во время игры:
[Shift]+[G] – режим бога;
[Shift]+[K] – нанести повреждения врагу в размере 25%;
[Shift]+[R] – полностью восстановить вражеский корабль;
[Shift]+[Q] – получить 10 квантовых торпед.

Europa Universalis II



Во время игры нажмите [F12] и вводите данные коды. После каждого кода нужно нажать [Enter]. Чтобы продолжить игру после ввода еще раз нажмите [F12].

polo – увеличить эффективность торговли;
richelieu – контроль над группами стран;
pappenheim – включить/выключить туман войны;
columbus – раскрыть все "Terra Incognita";
gustavus – повысить технологический уровень сельского хозяйства;
drake - – повысить технологический уровень флота;
cromwell - повысить эффективность выпуска продукции;
oranje – стабильность (+3);
cortez – коренные жители;
alba – повстанцы;
tilly - включить/выключить искусственный интеллект противника;
montezuma – получить 50000 дукатов;
pocahontas – получить 6 колонистов;
dagama – получить 6 купцов;
swift – добавить 10000 жителей в столицу;
russianhordes – разработка оружия;
difrules – режим бога;
robespierre – включить/выключить свободные реформы;
vatican – получить 6 дипломатов;
loyola – получить 6 миссионеров;
shogun – сближение с Японией;
luther – реформа Лютера;
calvin – Джон Кельвин;
trent – Консул Трента.

RIM: Battle Planets



Нажмите [Enter] и вводите коды:
show me more – выиграть миссию;
I am a cleric – вылечить выбранный юнит.

Red Shark



Для начала нужно включить режим читов. Для этого откройте любым текстовым редактором файл InstallDir\GameSettings.script и поставьте значение параметра "bool ConsoleEnabled" равным "true" (bool ConsoleEnabled = true).

Теперь во время игры можно вводить следующие коды:
LoadFullAmmo – получить полный боекомплект;
SetUnlimitedAmmo – получить бесконечный боекомплект;
SetImmortalMode – бессмертие.

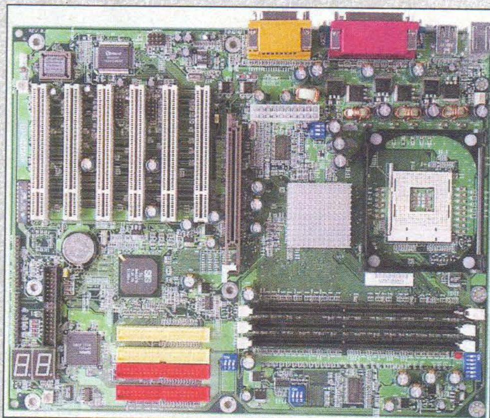
ЗаПеКанка

d0k

Время бежит быстрой неутомимой гончей куда-то вдаль и мимо. Уже все соседи, ухмыляясь, твердят одно и то же: “Эх, мастодонт, у тебя и компьютера-то нет – тундра ты дремучая”. Компьютер врывается в вашу семью и становится всеобщим любимцем. Заменяет и кинотеатр, и радио, и магнитофон, и телевизор, и друзей, и развлечения. Но это уже дело психологов. Одно ясно – компьютер необходим, как воздух, но за этот воздух уже приходится платить.

А мы пока вернемся к теме нашей статьи. Итак, вы решились на это – и процесс первоначального накопления капитала закончился отягощением вашего кошелька на пару сотен граммов. Решение созрело, и вы спешите в магазин за ПК.

Эта статья посвящена процессу приготовления правильной ЗаПеКанки – подбору именно той конфигурации компьютера, которая даст вам максимальную отдачу от вложенных денег. Сразу оговорюсь, в этой статье вы не найдете описания ПК для разработки дизайна домов и строений, для редактирования звука и т.п. Здесь мы разбираем только компьютеры, которым суждено стать центрами домашних игровых вселенных.



Вначале позвольте вас ознакомить с несколькими заповедями покупателя ПК:

- при покупке чего бы то ни было требуйте у продавцов не только гарантийный талон, но и кассовый чек – иначе вы ничего не добьетесь при обращении в связи с поломкой (кроме, разве что, инфаркта);

- если вы покупаете компьютер по частям, все части лучше брать в одной фирме, иначе вы собьетесь с ног в поисках неисправности в собранном компьютере и потом будете долго вспоминать, что и где купили;

- при покупке тщательно сверяйте серийные номера комплектующих с написанными в гарантийном талоне – многие нечестные продавцы пользуются этим для последующего отказа в замене;

- перед покупкой поинтересуйтесь, где осуществляется гарантийное обслуживание – в самой фирме или в сервисных центрах; если второе – то в случае поломки вам придется бегать по городу и искать этот самый центр, а потом долго ждать ремонта;

- поинтересуйтесь у знакомых “родословной” фирмы – существует достаточно много фирм-однодневок, которые открываются лишь на “охотничий сезон” и успевают исчезнуть до первого гарантийного случая. Название типа “Кассиопея-3”, скорее всего, значит, что ранее уже закрылись “Кассиопеи” 1 и 2;

- внимательно обследуйте каждую комплектующую на целостность пломб и поверхности. “Потеря товарного вида влечет за собой потерю гарантии”;

- обязательно спросите лазерные диски с драйверами – без них у вас ничего работать не будет;

- в целях экономии многие покупатели пробуют расплатиться в у.е. – получается дешевле, но смотрите п.1 – потом вы никому и ничего не докажете;

- хотя мы и попытались описать в статье практически все достоинства и недостатки устройств, не поленитесь проконсультироваться у продавца о взаимной совместимости приобретаемых изделий – различных модификаций одного и того же устройства бывает великое множество.

Если вы будете скрупулезно следовать этим заповедям, то многие постпроблемы просто пройдут мимо. После столь долгого вступления, позвольте начать описание лучших друзей вашего кошелька. Каждая подглавка будет посвящена определенной сумме вечнозеленой наличности, которую вы готовы потратить на своего игрового друга. Итак, первая часть отведена нижней ценовой границе описываемого диапазона 500-1000 у.е.

Половина единицы (500 у.е.)

Теперь подробнее по пунктам.

Процессор: выбор процессора AMD Duron 800 Мгц обусловлен его очень низкой ценой и высокой (для своей ниши, конечно) производительностью. Данный процессор на игровых приложениях превосходит своего ближайшего конкурента Celeron на 15-20 процентов и при этом стоит значительно дешевле. Модель немного устаревшая, но, тем не менее, весьма конкурентоспособна на рынке.

Вентилятор: процессоры от AMD обладают одним не очень приятным свойством – они очень сильно греются. По интернету даже ходят рецепты приготовления яичницы на процессоре AMD. Поэтому довольно значительную сумму в 7 у.е. придется потратить на хорошее охлаждение – Chrome Orb внесет живительный глоток свежести в ваш ПК. Товарищи, будьте бдительны – сейчас в России очень распространены подделки. Оригинальные кулеры легко распознать, во-первых, по цене и, во-вторых, по голограмме: они снабжены красочной золотистой наклейкой.



Материнская плата – это, пожалуй, самая главная часть системы, которая влияет на стабильность ее работы и на возможности последующего апгрейда. Здесь выбор пал на материнские платы двух знаменитых фирм – Gigabyte и ASUS. Они поддерживают AMD Athlon/Duron 550МГц - 1.3ГГц и выше и интерфейс UltraDMA/100 (позволяет подключать любые современные EIDE винчестеры, включая высокопроизводительные). Разница между ними - в цене (плата от ASUS чуть-чуть дороже Gigabyte’овской) и в количестве настроек. Материнские платы ASUS всегда отличались большим количеством настроек компьютера для получения наивысшей производительности. Но на ASUS’овской материнской плате звук присутствует только опционально, то есть в конкретном исполнении его может и не быть. Это дает плюс 10-15 долларов к общей цене. Материнская плата от Gigabyte попроще в плане настроек и предназначена для тех пользователей, которых не интересуют десятки настроек, им нужна лишь стабильная работа. Некоторые опции по оптимальной подстройке системы поддерживает фирменная система EasyTune III.

Память.128 Мбайт оперативной памяти являются абсолютным минимумом на данный момент, но в связи с резким ростом цен в последние месяцы только

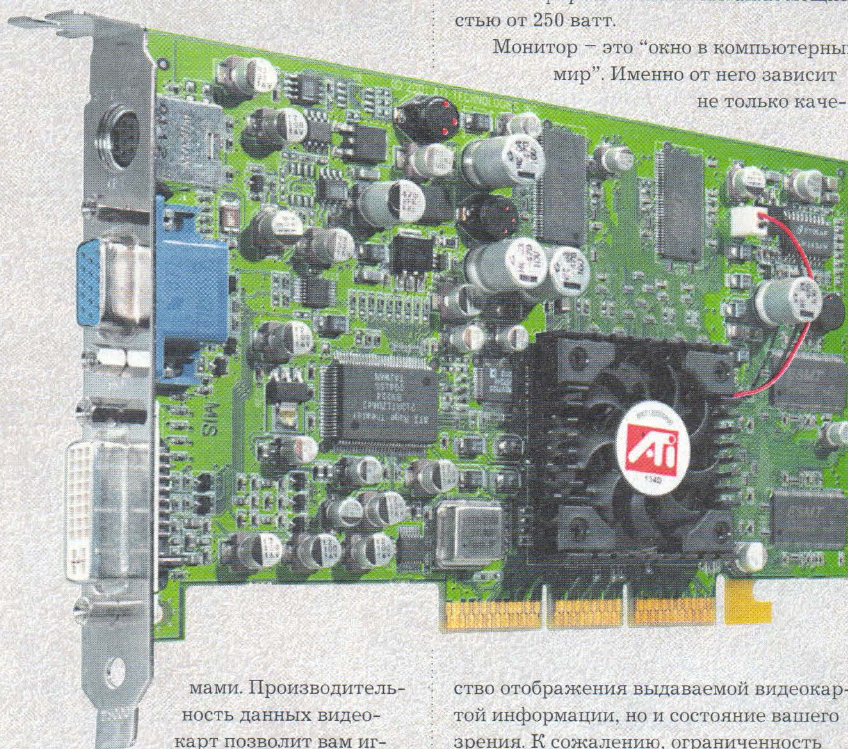
Система на базе AMD (500 у.е.)

Процессор	Duron 800 Mhz	39
Вентилятор	TT Chrome Orb SocketA (DUO462-2)	6,8
Материнская плата	Gigabyte GA-7ZX-H SocketA, VIA KT133A, AGP, Sound, ATX	71,2
	Asus A7V133-C Socket A, VIA KT133A, UDMA100, ATX	75,9
Память	SDRAM DIMM 128Mb PC-133 Micron	37
Жесткий диск	Maxtor 20.0Gb DiamondMax D540X-4K ATA/100 5400 rpm	72,8
	Fujitsu 20.4 Gb MPG3204AT ATA/100 5400 rpm	74,9
Видеоплата	AGP 32Mb ATI 3D Radeon 7000 SDRAM TV-out	51,5
	AGP 32MB Microstar MS-8839 GeForce 2 MX 200 OEM	45,7
Звуковая плата	Встроенная	-
Привод компакт-дисков	52x Sony OEM	31,1
	52-скор ASUS CD-S520 Retail	36
Дисковод для дискет	3,5” 1.44Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 ATX 250W	61
Монитор	Samsung 551S 0.28, 50-120Hz, 1024x768x75Hz	139
	LG Studioworks 563N 0.28, 50-160Hz, 1024x768	134,8

этот объем вписывается в наши ценовые рамки. При первой же представившейся возможности постарайтесь добавить в свой компьютер еще 128 мегабайт. Фирма Micron была выбрана за хорошее качество и цену своих изделий. Особая рекомендация: не экономьте лишний доллар, покупая память неизвестного производителя, – только память фирм Micron, Hyundai, Samsung и, на худой конец, NCP позволят вашему компьютеру работать быстро и без сбоев.

Жесткий диск – в данную нам сумму отлично вписывается 20 Гб жесткий диск. Современные игры при первоначальной установке требуют от 0,5 Гбайт до 2 Гбайт на жестком диске. Поэтому менее емкие жесткие диски сейчас уже не актуальны. Выбор модели был проведен на основе скоростных и акустических характеристик – винчестер от фирмы Maxtor (слившейся не так давно с другим гигантом индустрии Quantum) сочетает в себе лучшие достижения обеих компаний: высокую скорость работы и достаточно тихую работу. Игры будут грузиться быстро, а вой винчестера не будет пугать ваших домашних темными ночами. Жесткий диск также поддерживает фирменную технологию программного переключения между тихим режимом и режимом повышенной производительности. Если по какой-то причине вас не устроит это изделие либо его просто не будет в продаже, покупайте проверенного старичка Fujitsu. Он не столь нов, зато надежен.

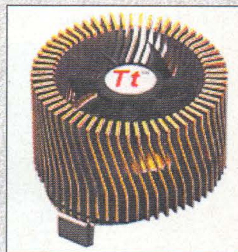
Видеокарта – вот мы и дошли до основного элемента, отвечающего за отображение информации на экране. Именно от этого элемента зависит качество картинки и совместимость техники с новыми игровыми продуктами. Помимо процессора, видеокарта оказывает значительное влияние на скорость смены кадров во время игры. Слишком быстрая видеокарта в комплекте с медленным процессором не будет демонстрировать полной производительности, обратное тоже верно. К выбранному нами процессору подходят две карточки: ATI Radeon 7000 и Geforce 2MX-200 от фирмы Microstar. Обе платы являются урезанными версиями своих более быстрых собратьев – Radeon 7500 и Geforce 2. Но, учитывая общие характеристики системы, именно они лучше всего подходят для нашей конфигурации. Плата на базе чипа от ATI отличается большим количеством поддерживаемых функций: она может все и даже больше, включая ускорение проигрывания видеофайлов на вашем компьютере. Также она содержит ТВ-выход для вывода изображения на телевизор. Вы сможете наслаждаться играми на больших экранах своих "домашних любимцев" и записывать информацию на видеокассеты. Но ATI Radeon не вполне совместима с некоторыми программами и играми и дает в них искаженное изображение. Плата на базе Geforce 2 MX 200 помедленнее, лишена ТВ-выхода, не поддерживает некоторых особо "навороченных" функций, зато обеспечит прекрасную совместимость с играми и программами. Производительность данных видеокарт позволит вам играть в игры с разрешением вплоть до 1024x768 при 16 миллионах цветов. Предостерегаю вас от выбора более дешевых китайских поделок от неизвестных фирм: хотя они тоже содержат чип Geforce 2 MX 200, но их качество и производительность, а также надежность могут быть ниже всякой критики.



Привод компакт-дисков – выбор стоит между более дорогим устройством ASUS и более дешевым Sony. "Сони" работает тихо, крайне надежно и быстро, читая даже поцарапанные диски. У ASUS'а есть своя "фича" - понижение скорости вращения для чтения "совсем больных" дисков. Я бы все-таки порекомендовал Sony, но если у вас (или у друзей) есть много старых дисков с играми или программами, то ASUS поможет пользоваться ими и в дальнейшем.

Корпус. Процессоры от AMD, помимо охлаждения, требуют качественных и мощных блоков питания. Корпус от всемирно известной фирмы INWIN даст вашему компьютеру достаточную мощность (250 ватт) и охлаждение. Более дешевые корпуса могут привести к любым последствиям, включая полный выход из строя. Приобретайте только корпуса известных фирм с блоками питания мощностью от 250 ватт.

Монитор – это "окно в компьютерный мир". Именно от него зависит не только качество отображения выдаваемой видеокартой информации, но и состояние вашего зрения. К сожалению, ограниченность суммы загнала нас в сектор "бюджетных" моделей мониторов с диагональю 15 дюймов. Они не имеют столь расхваленного плоского экрана, поддерживают максимальное разрешение 1024x768 с довольно низкой частотой обновления в 70-75 Гц, но видеосистема и не позволит нам играть в игры с большим разрешением на приемлемой скорости. Здесь основной выбор лежит между "экономическими" моделями от LG и Samsung. LG дает большое количество настроек и более насыщенные цвета с поддержкой более высокой частоты обновления, но у данных мониторов частенько хромает сведение лучей, то есть четкость изображения. Samsung отличается минимальными искажениями и стабильным качеством работы. Выбирайте не сердцем, но глазами, какая модель вам больше приглянется. Ведь именно монитор не поддается никакой модернизации и должен (вернее, обречен) служить вам не меньше 3-4 лет.



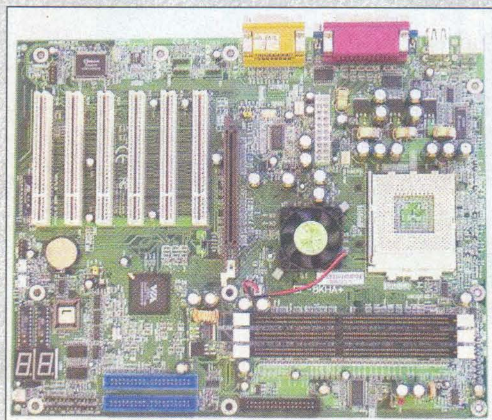
Выводы: за 500 у.е. мы получаем систему, подходящую по рекомендованным требованиям

Система на базе AMD (600 у.е.)

Процессор	AMD Duron 1000 MORGAN Socket A	54,6
Вентилятор	TT Chrome Orb SocketA (DUO462-2)	6,8
Материнская плата	Gigabyte GA-7VTXE+ Socket A, VIA KT266A, DDRx3, ATA133, Aud	86,8
	Soltek SL-75DRV4 Socket A, VIA KT266A, DDR, Sound, ATA133 , ATX	96,1
Память	DIMM DDR 128Mb Hyundai / Hynix	40,1
Жесткий диск	Maxtor 20.0Gb DiamondMax D540X-4K ATA/100 5400 rpm	72,8
	Fujitsu 20.4 Gb MPG3204AT ATA/100 5400 rpm	74,9
Видеоплата	AGP 32MB Microstar MS-8835 GeForce 2 MX 400 TV Retail	68,3
	32 Mb <AGP> AGP 32Mb ATI 3D Radeon 7200 DDR	65,6
Звуковая плата	Встроенная	-
Привод компакт-дисков	52x Sony OEM	31,1
	52-скор ASUS CD-S520 Retail	36
Дисковод для дискет	3,5" 1.44Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 ATX 250W	61
Монитор	Samsung 550B 0.28, 50-160Hz, 1280x1024x60Hz	159,9

разработчиков для игры в стратегии, большинство стрелялок и полетных и авто-симуляторов. Игра на данных компьютерах ограничена максимальным разрешением в 1024x768, рекомендованное разрешение 800x600. Половину настроек "качество-скорость" придется в этих играх передвинуть в крайнее правое положение. Дальнейшему улучшению компьютера мешает отсутствие поддержки современной памяти типа DDR, что может затруднить апгрейд.

Система на базе Intel (600 у.е.)		
Процессор	FC-PGA Celeron 800 100Mhz BUS	60,8
Вентилятор	TT Golden Orb Socket370 (FC0370-2)	6,8
Материнская плата	Asus TUV4X FCPGA, VIA Apollo PRO 133T,Tualatin, ATX	71,8
Память	DIMM 128Mb Hyundai / Hynix	37,1
Жесткий диск	Maxtor 20.0Gb DiamondMax D540X-4K ATA/100 5400 rpm	72,8
	Fujitsu 20.4 Gb MPG3204AT ATA/100 5400 rpm	74,9
Видеоплата	AGP 32MB Microstar MS-8835 GeForce 2 MX 400 TV Retail	68,3
	32 Mb <AGP> AGP 32Mb ATI 3D Radeon 7200 DDR	65,6
Звуковая плата	Встроенная	-
Привод компакт-дисков	52x Sony OEM	31,1
	52-скор ASUS CD-S520 Retail	36
Дисковод для дискет	3,5" 1.44Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 ATX 250W	61
Монитор	Samsung 550B 0.28, 50-160Hz, 1280x1024x60Hz	159,9



Шесть зеленых сотен (600 $)

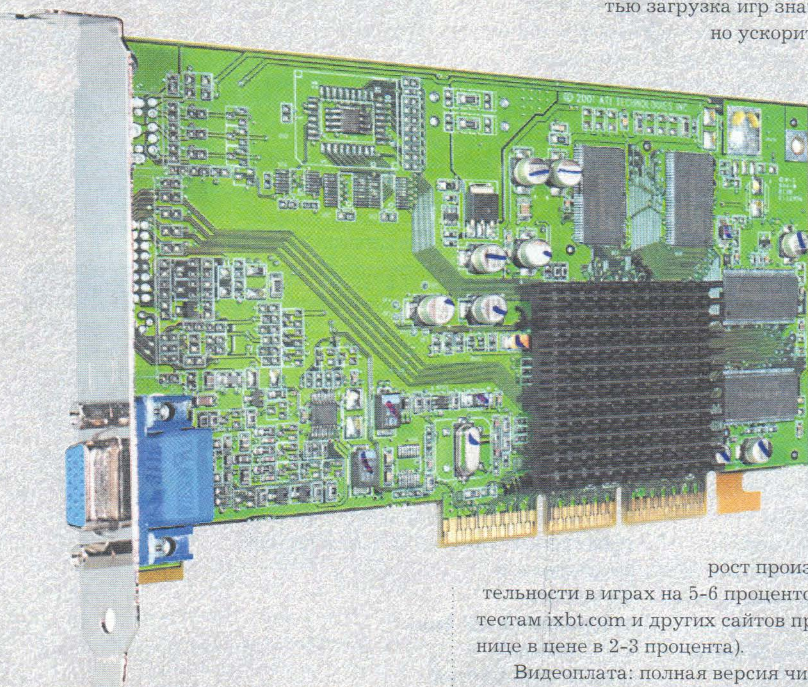
Чуть более улучшенная версия 500-долларового варианта с устранением всех "узких мест" предыдущего. Именно этот вариант я бы не постеснялся назвать народным – здесь все симметрично. С вашего позволения, описывать буду только изменившиеся пункты.

Процессор – новейший AMD Duron 1000 с ядром Morgan обладает улучшенной производительностью и повышенной надежностью, связанной с уменьшением нагрева ядра.

Люксовая материнская плата от Gigabyte с новым чипсетом VIA KT266A, поддерживающим быструю память DDR. Также в обе материнских платы встроена поддержка высокоскоростного интерфейса жестких дисков ATA/133 МГц (правда, винчестеров, способных загрузить такой интерфейс, пока еще нет). Перспективы апгрейда огромны – любой процессор вплоть до сверхновых Athlon'ов. Плата имеет 6 разъемов расширения и повышенную стабильность благодаря продуманной разводке. Альтернативой материнской плате от Gigabyte может стать творение другого, не очень пока известного в России производителя, Soltek. Очень качественная материнская плата, отличается в выгодную сторону от конкурентов более высокой производительностью и широчайшими возможностями разгона при помощи переключателей на материнской плате. Решение от Soltek – для истинных любителей "погонять с ветерком".

Из изречений участников форумов на 3dnews.ru: "Платы Soltek под АМД лучше, чем ASUS и вообще отличаются стабильностью..." Выбирайте сами, обе материнские платы примерно равны по своим возможностям и характеристикам.

Память – память DDR в последние недели по цене вплотную приблизилась к морально (но, пока, не физически) устаревшей SDRAM. Поэтому ее покупка выглядит крайне выгодной: с такой памятью загрузка игр значительно ускорится (прирост производительности в играх на 5-6 процентов по тестам ixbt.com и других сайтов при разнице в цене в 2-3 процента).



Видеоплата: полная версия чипа Geforce 2MX-400 от MSI обладает повышенной производительностью в высоких разрешениях, на которых ее "урезанные" собратья просто "захлебывались" в потоках информации, и ТВ-выходом. Возможности данного видеоакселератора позволяют играть практически во все современные игры с разрешением 1024x768 при шестнадцати миллионах цветов. Только самые последние новинки игровой индустрии смогут заставить данный акселератор "тормозить". Альтернативой может служить качественное детище ATI – видеокарта Radeon7200 с быстрой DDR–памятью.



Монитор – большая сумма наличных позволила нам выбрать монитор бизнес-серии от Samsung. Он легко "держит" 1024x768 при 85 Гц, то есть дает видеоплате простор для стратегического маневра. Также используется улучшенное антибликовое покрытие экрана, что уменьшит нагрузку на глаза. Именно эти мониторы можно рекомендовать для повседневных нужд всех пользователей.

Выводы: оптимальная конфигурация для большинства современных игр. И стрелялки, и даже очень сложные современные стратегии не составят особой проблемы для данного компьютера. Соотношение "качество-скорость графики" в играх можно выставлять где-то посредине. Могут начаться проблемы с недостаточно быстрым видеоакселератором в готовящихся к выходу играх, таких, как Doom III. Еще пару лет этот компьютер будет обеспечивать достаточную производительность для большинства приложений.

Вариант для поклонников Интел

Процессор Celeron обладает производительностью, не дотягивающей даже до 90 процентов предыдущей конфигурации. Взамен – стабильность и совместимость, основные коньки Интел. Новое ядро Celeron дает системе 100 МГц системную шину и пониженный нагрев процессора. Но кулер лучше все-таки взять понадежнее.

Материнская плата – современное решение от ASUS на новом VIA-чипсете предоставляет новый интерфейс обращения с жестким диском – Ultradma/100. Этот режим предназначен для быстрых винчестеров на 7200 оборотов/мин и позволяет подключать к системе в перспективе большие дисковые массивы. Обла-

дает шестью слотами расширения и четырьмя разъемами под память типа SDRAM.

Выводы: надежная и стабильная система, способная за счет сильной видеоподсистемы и качественной материнской платы показывать хорошую производительность в современных играх и приложениях. В тестах заметно проигрывает в производительности первому варианту на Duron'е. Перспективы апгрейда довольно туманны в связи с переходом Интел на новый тип разъемов и постепенным отмиранием разъема Socket370.

Семеро безусловных (700 у.е.)

Процессор – наконец-то нашей накопленной суммы хватило на покупку представителя высшего семейства процессоров от AMD. Немного устаревший, в связи с выходом новой серии Atlon XP, но, тем не менее, очень и очень быстрый процессор с ядром Thunderbird и расширенной до 266 МГц шиной обмена с памятью даст вашей системе огромную вычислительную мощность.

Корпус. Новому оборудованию потребуется высокая мощность источника питания – 300 Вт придутся в самый раз. Наши рекомендации – корпуса Inwin серии A500, A700, A800 и S508.

Память – новый процессор не сможет прожить без соответствующего объема оперативной памяти. 256 Мбайт "склероза" обеспечат даже самые прожорливые игровые проекты достаточным плацдармом для загрузки информации.

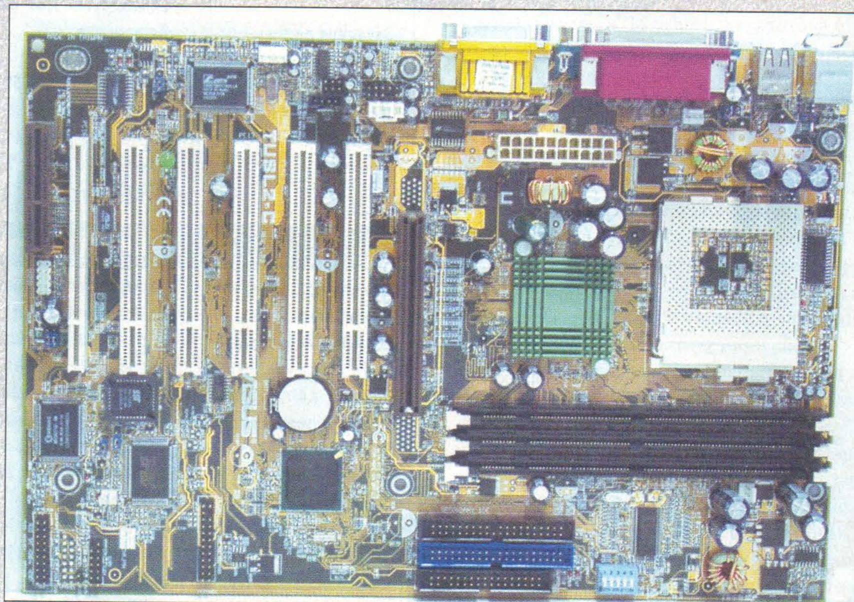
Жесткий диск от фирмы Maxtor, "старший брат" рассмотренного ранее Maxtor D540X. Этот высокоскоростной винчестер (7200 об/мин) использует довольно редкий по нынешним временам Ultradma/133 и способен значительно ускорить загрузку любых игровых и не игровых приложений в оперативную память. Сорока гигабайт на его пластинах хватит для установки 2-3 операционных систем и еще с десятка игрушек одновременно.

Видеоплата. Выбор наш пал на две карты среднего класса – Geforce 2MX400 PRO от новичка графического рынка среднего класса Leadtek и ATI Radeon 7200 DDR. Видеокарта от Leadtek отличается от других решений на том же чипе в лучшую сторону более быстрой памятью, хорошими возможностями разгона и качественным выходным контуром. Творение ATI по производительности идет "ноздря в ноздрю" с конкурентом, превосходит его количеством поддерживаемых функций, но в некоторых играх по-прежнему дает "глючки".

Выводы: постепенно обрастая все новыми устройствами, наша система упрямо ползет к вершинам производительности. Предложенный вариант способен выдавать хорошую производительность и частоту кадров во всех (а не в большинстве, как более дешевые варианты) современных играх и приложениях. Объемы жесткого диска позволяют надолго забыть о таком словосочетании, как "нехватка места". Прекрасные перспективы апгрейда: новые процессоры семейства XP, видеокарты, звуковые карты с шестиканальным звуком – для всего в этой системе найдется лишний слот и производительность.

Система на базе AMD (700 у.е.)

Процессор	AMD Athlon ThunderBird 1133 Socket A (266MHz)	92
Вентилятор	TT Volcano V SocketA & FC-PGA	8,0
Материнская плата	Gigabyte GA-7VTXE+ Socket A, VIA KT266A, DDRx3, ATA133, Aud	86,8
	Soltek SL-75DRV4 Socket A, VIA KT266A, DDR, Sound, ATA133 , ATX	96,1
Память	DIMM DDR 256Mb Hyundai / Hynix	78,2
Жесткий диск	Maxtor 40.0Gb DiamondMax D740X-6L ATA/133 7200 rpm	88,4
Видеоплата	AGP 32MB Leadtek GeForce 2 MX SDR SH Pro 5ns	81,0
	32 Mb <AGP> AGP 32Mb ATI 3D Radeon 7200 DDR	65,6
Звуковая плата	Встроенная	-
Привод компакт-дисков	52x Sony OEM	31,1
	52-скор ASUS CD-S520 Retail	36
Дисковод для дискет	3,5" 1.44 Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 ATX 300W	63
Монитор	Samsung 550B 0.28, 50-160Hz, 1280x1024x60Hz	159,9



Вариант для поклонников Intel

Процессор - Celeron 1300E с кэшем в 256 Кбайт наконец-то стал ответом Intel на AMD Duron. Выпущенные по новой технологии ядра Tualatin, эти процессоры составляют прямую конкуренцию даже старым Athlon'ам с частотой шины в 200 МГц. Но до Athlon нового семейства XP "не дотягивают", оставаясь, несмотря на это, лучшим выбором для людей, по каким-либо причинам отказавшихся от процессоров AMD.

Вентилятор: установка стандартного кулера Golden Orb может привести к серьезному повреждению ядра процессоров семейства Tualatin из-за слишком тугого крепежа. Поэтому мы установили на этот компьютер новый кулер от ThermalTake.

Материнская плата: новые процессоры от Intel требуют нового типа разъема FCPGA2. Материнская плата от MSI и ее конкурент от ASUS имеют свои плюсы. Если у Microstar это фирменная технология индикации неисправностей DLED, позволяющая быстро находить и устранять неполадки, то у ASUS – более широкий набор фирменных программ в комплекте поставки и богатые возможности настройки. Выбор между этими двумя материнскими платами зависит только от ваших личных предпочтений.

Выводы: отличная конфигурация от надежного производителя, отличающаяся высокой стабильностью и довольно высокими скоростными характеристика-

Система на базе Intel (700 у.е.)

Процессор	FC-PGA2 Celeron 1300E Tualatin 100Mhz BUS 256k	102,4
Вентилятор	TT Volcano V SocketA & FC-PGA	8,0
Материнская плата	ASUS TUSL2-C FCPGA, i815EP Tualatin, UDMA100, ATX	86,8
	MS-6337 V5.X FCPGA, i815EP, ATA100, Sound, ATX Tualatin	76,7
Память	DIMM 256Mb Hyundai / Hynix	68,6
Жесткий диск	Maxtor 40.0Gb DiamondMax D740X-6L ATA/133 7200 rpm	88,4
Видеоплата	AGP 32MB Leadtek GeForce 2 MX SDR SH Pro 5ns	81,0
	32 Mb <AGP> AGP 32Mb ATI 3D Radeon 7200 DDR	65,6
Звуковая плата	Встроенная	-
Привод компакт-дисков	52x Sony OEM	31,1
	52-скор ASUS CD-S520 Retail	36
Дисковод для дискет	"3,5"" 1.44Mb Sony"	9
Корпус	InWin IW-A500 ATX 300W	63
Монитор	Samsung 550B 0.28, 50-160Hz, 1280x1024x60Hz	159,9

ми. Уступает своему аналогу на платформе от AMD только возможностями апгрейда – перспективы FCPGA2 пока очень и очень туманны. Опять же – не совсем современная (и постоянно дорожающая) память плюсов этому набору не добавляет.

Перевернутая бесконечность (800 у.е.)

Процессор Athlon XP 1500+ МГц с новейшим ядром Palomino обладает прекрасной производительностью и поддержкой многих новых функций. Представитель последней, на сегодняшний момент, линейки процессоров от AMD – XP - промаркирован по новому правилу: его частота, т.е. 1500+ МГц, не реальная, а частота аналогичного процессора старой архитектуры. То есть при внутренней частоте в 1333 МГц он работает как 1,5 ГГц процессор.

Кулер: увеличившееся тепловыделение требует улучшенного охлаждения – здесь подойдут вентиляторы от Thermaltake серии Volcano 5. Единственное замечание (цитата с форума пользователей): "Он так шумит - у меня пылесос тише работает".

Монитор: сумма, накопленная долгим и кропотливым трудом, позволила включить в комплект 17-дюймовый монитор. Новейшие достижения "мониторостроения" от Samsung и NEC расширят ваш взгляд на мир. Вы сможете играть на высоких разрешениях, вплоть до 1600x1200 (NEC – до 1280x1024), и каждая мельчайшая деталька игрового окружения станет крупной и заметной. Только одно предостережение – мониторы с большой диагональю подходят не для любого помещения. В маленьких комнатках, "сидя носом" в 17-ти дюймах экрана, вы можете заработать только косоглазие. Большие мониторы – просторным помещениям! Выбор между марками Nec и Samsung предоставляю вам сделать самостоятельно. Скажу только, что Nec обладает, на мой взгляд, более чистым и четким изображением (при более низких частотах развертки и меньшем количестве поддерживаемых разрешений), но сервисных центров этой компании в России пока еще маловато, а Samsung – развитой системой настроек, хорошей цветопередачей и отличным сервисом.

Выводы: система – представительница верхней планки среднего класса. Большая диагональ монитора облегчит жизнь как стратегам, так и любителям пострелять – попасть мышкой куда-либо станет значительно проще. Процессор с очень солидной на данный момент производительностью увеличит скорость игры в высоких разрешениях и на сложных картах. Единственный недостаток системы – не слишком высокая производительность видеокарт в наивысшем возможном для монитора режиме – 1600x1200 – игры могут притормаживать.

Вариант для любителей Intel

Выводы: 17-дюмовый монитор станет достойным соратником вашего системного блока. Если платформа AMD позволила безболезненный переход на новый процессор, то линейка Intel не содержит следующего процессора, отличающегося по производительности и попадающего в данный ценовой диапазон. На более качественную видеокарту средств тоже, к сожалению, не хватает. Поэтому производительность системы не возросла по сравнению с отметкой в 700 у.е., зато у вас появляется еще сорок долларов для добавления дополнительных игровых устройств: игрового руля, джойстика или качественной акустики. Ну, или просто сходите с друзьями куда-нибудь...

Система на базе AMD (800 у.е.)

Процессор	AMD Athlon XP Palomino 1500+ Socket A (266MHz)	115,4
Вентилятор	TT Volcano V SocketA & FC-PGA	8,0
Материнская плата	Gigabyte GA-7VTXE+ Socket A, VIA KT266A, DDRx3, ATA133, Aud	86,8
	Soltek SL-75DRV4 Socket A, VIA KT266A, DDR, Sound, ATA133 , ATX	96,1
Память	DIMM DDR 256Mb Hyundai / Hynix	78,2
Жесткий диск	Maxtor 40.0Gb DiamondMax D740X-6L ATA/133 7200 rpm	88,4
Видеоплата	AGP 32MB Leadtek GeForce 2 MX SDR SH Pro 5ns	81,0
	32 Mb <AGP> AGP 32Mb ATI 3D Radeon 7200 DDR	65,6
Звуковая плата	Встроенная	-
Привод компакт-дисков	52x Sony OEM	31,1
	52-скор ASUS CD-S520 Retail	36
Дисковод для дискет	3,5" 1.44Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 ATX 300W	63
Монитор	Samsung 757DFX 0.24, 50-160Hz, 1600x1200 TCO99	239,2
	NEC AccuSync 75F Flat TCO99	205,40

Система на базе Intel (800 у.е.)

Процессор	FC-PGA2 Celeron 1300E Tualatin 100Mhz BUS 256k	102,4
Вентилятор	TT Volcano V SocketA & FC-PGA	8,0
Материнская плата	ASUS TUSL2-C FCPGA, i815EP Tualatin, UDMA100, ATX	86,8
	MS-6337 V5.X FCPGA, i815EP, ATA100, Sound, ATX Tualatin	76,7
Память	DIMM 256Mb Hyundai / Hynix	68,6
Жесткий диск	Maxtor 40.0Gb DiamondMax D740X-6L ATA/133 7200 rpm	88,4
Видеоплата	AGP 32MB Leadtek GeForce 2 MX SDR SH Pro 5ns	81,0
	32 Mb <AGP> AGP 32Mb ATI 3D Radeon 7200 DDR	65,6
Звуковая плата	Встроенная	-
Привод компакт-дисков	52x Sony OEM	31,1
	52-скор ASUS CD-S520 Retail	36
Дисковод для дискет	3,5" 1.44Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 ATX 300W	63
Монитор	Samsung 757DFX 0.24, 50-160Hz, 1600x1200 TCO99	239,2
	NEC AccuSync 75F Flat TCO99	205,40

Система на базе AMD (900 у.е.)

Процессор	AMD Athlon XP Palomino 1500+ Socket A (266MHz)	115,4
Вентилятор	TT TT Volcano V SocketA & FC-PGA	8,0
Материнская плата	Gigabyte GA-7VTXE+ Socket A, VIA KT266A, DDRx3, ATA133, Aud	86,8
	Soltek SL-75DRV4 Socket A, VIA KT266A, DDR, Sound, ATA133 , ATX	96,1
Память	DIMM DDR 256Mb Hyundai / Hynix	78,2
Жесткий диск	Maxtor 40.0Gb DiamondMax D740X-6L ATA/133 7200 rpm	88,4
Видеоплата	AGP 64Mb Leadtek GeForce 3 Ti200 DDR TV Retail	173,30
	AGP 64MB ATI Radeon 8500 DDR DVI OEM	178,50
Звуковая плата	Встроенная	-
Привод компакт-дисков	52x Sony OEM	31,1
	52-скор ASUS CD-S520 Retail	36
Дисковод для дискет	3,5" 1.44Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 ATX 250W	61
Монитор	Samsung 757DFX 0.24, 50-160Hz, 1600x1200 TCO99	239,2
	NEC AccuSync 75F Flat TCO99	205,40

Система на базе Intel (900 у.е.)

Процессор	Socket 478 Pentium IV 1400Mhz OEM	124,3
Вентилятор	GlacialTech Igloo 4300 Socket 478	9,0
Материнская плата	EP-4SDA Socket 478, SiS645, DDR333, UDMA100, Sound	89,3
Память	DIMM 256Mb Hyundai / Hynix	68,6
Жесткий диск	Maxtor 40.0Gb DiamondMax D740X-6L ATA/133 7200 rpm	88,4
Видеоплата	AGP 64Mb Leadtek GeForce 3 Ti200 DDR TV Retail	173,30
	AGP 64MB ATI Radeon 8500 DDR DVI OEM	178,50
Звуковая плата	Встроенная	-
Привод компакт-дисков	52x Sony OEM	31,1
	52-скор ASUS CD-S520 Retail	36
Дисковод для дискет	3,5" 1.44Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 P4 ATX 250W	61
Монитор	Samsung 757DFX 0.24, 50-160Hz, 1600x1200 TCO99	239,2
	NEC AccuSync 75F Flat TCO99	205,40

Эскадрон моих баксов шальных (900 у.е.)

Видеоплата: самые высокопроизводительные видеокарты на чипах Geforce 3 и Radeon 8500 являются последним словом индустрии графических акселераторов. Их потомки, Geforce4 и новый Radeon, пока еще либо не появились на рынке, либо стоят порядка 400 у.е. Поддержка абсолютно всех видеофункций, разрешений, которых не дает пока ни один монитор, сверхвысокая скорость – основные характеристики этих плат. Radeon по-прежнему лидирует в скорости, Geforce – в совместимости. Выбор – за вами.

Корпуса Inwin серии A500, A700, A800 и S508.

Выводы: hi-end система, производительностью своей превосходящая рекомендуемую конфигурацию всех сегодняшних игр. Мощный видеоакселератор позволяет играть в разрешениях, предельных для монитора этой модели. Отличный выбор для хардкорных геймеров.

Вариант для любителей Intel

Процессор Intel Pentium IV на полтора гигагерца – это вам уже не шутки. Представитель предпоследней линейки Intel отличается очень неплохой производительностью и поддержкой специальных инструкций SSE. Он является достойным конкурентом Athlon, особенно учитывая количество приложений, оптимизированных специально под P-IV.

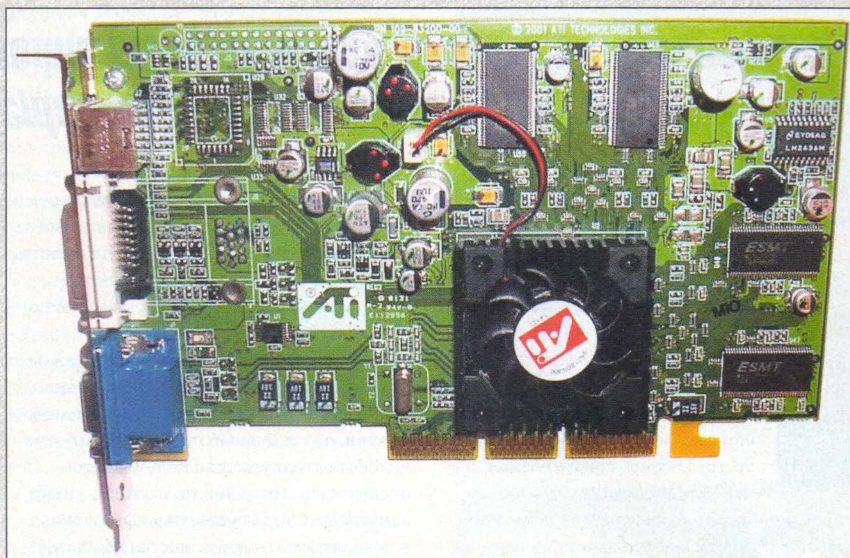


Материнская плата: компания Epox предоставляет нашей системе уютную материнскую плату, в которой процессор от Intel почувствует себя как дома. Новый чипсет от Sis, поддержка памяти формата DDR333 и много других функций за низкую цену – вот ее ключевые преимущества.

Вентилятор – кулер от компании GlacialTech разработан специально для использования с процессорами PIV и разъемом Socket 478 – отличное решение для охлаждения внутренностей ПК.

Вывод: максимальная производительность за данные деньги на платформе от гиганта мировой индустрии. Любая игра и любое офисное приложение не смогут полностью загрузить этот компьютер, хотя, конечно, до уровня Athlon XP он не дотягивает буквально 5-6 процентов. Взамен – совместимость и поддержка. Перспективы апгрейда – вплоть до 2,2 Гц Pentium IV с новым ядром Nothwood, изготовленным по .13-микронной технологии.





Килобакс (1000 у.е.)

Звуковая плата: шестиканальный звук хита продаж последних лет – Creative Soundblaster Live разнообразит вам (и вашим соседям) игровое времяпрепровождение. Поддержка современных технологий трехмерного звука и хорошее качество звуковоспроизведения – основные козыри этой карты.

Привод компакт-дисков – установка в компьютер пишущего дисковода от Nec, поддерживающего высокие скорости чтения и записи, позволит вам заниматься перезаписью абсолютно любой информации на компакты.

Выводы: абсолютный игровой монстр, который умеет буквально все. Все игры, все приложения будут радовать вас живостью реакции, а пишущий дисковод решит для вас проблему приобретения многих компактов.

Вариант для любителей Intel

Выводы: стабильная и надежная система. Характеристики 900-долларовой конфигурации удачно дополнены объемным звуком и пишущим CD-RW последнего поколения.

Заключение

Надеюсь, эта скрупулезная статья поможет вам выбрать именно тот компьютер, который нужен. Владельцам более крупных сумм наличности, чем описанные в статье, рекомендую потратить их на приобретение дополнительных игровых устройств: манипуляторов и акустики. При желании можно заменить процессор на максимальный из данной линейки (к примеру, Atlon XP 2000+), не меняя остальной конфигурации. Удачи вам в нелегком геймерском деле!
И вечного здоровья вашим компьютерам!



Система на базе AMD (1000 у.е.)

Процессор	AMD Athlon XP Palomino 1500+ Socket A (266MHz)	115,4
Вентилятор	TT Volcano V SocketA & FC-PGA	8,0
Материнская плата	Epox EP-8KHA+ Socket A, VIA KT266A, UDMA100, Sound	89,3
	Soltek SL-75DRV4 Socket A, VIA KT266A, DDR, Sound, ATA133 , ATX	96,1
Память	DIMM DDR 256Mb Hyundai / Hynix	78,2
Жесткий диск	Maxtor 40.0Gb DiamondMax D740X-6L ATA/133 7200 rpm	88,4
Видеоплата	AGP 64Mb Leadtek GeForce 3 Ti200 DDR TV Retail	173,30
	AGP 64MB ATI Radeon 8500 DDR DVI OEM	178,50
Звуковая плата	Creative SB0100 5.1 Live DD OEM	31,2
Привод компакт-дисков	NEC 16/10/40 NR-7800A IDE OEM	82,2
Дисковод для дискет	3,5" 1.44Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 ATX 300W	63
Монитор	Samsung 757DFX 0.24, 50-160Hz, 1600x1200 TCO99	239,2
	NEC AccuSync 75F Flat TCO99	205,40

Система на базе Intel (1000 у.е.)

Процессор	Socket 478 Pentium IV 1400Mhz OEM	124,3
Вентилятор	GlacialTech Igloo 4300 Socket 478	9,0
Материнская плата	EP-4SDA Socket 478, SiS645, DDR333, UDMA100, Sound	89,3
Память	DIMM DDR 256Mb Hyundai / Hynix	78,2
Жесткий диск	Maxtor 40.0Gb DiamondMax D740X-6L ATA/133 7200 rpm	88,4
Видеоплата	AGP 64Mb Leadtek GeForce 3 Ti200 DDR TV Retail	173,30
	AGP 64MB ATI Radeon 8500 DDR DVI OEM	178,50
Звуковая плата	Creative SB0100 5.1 Live DD OEM	31,2
Привод компакт-дисков	NEC 16/10/40 NR-7800A IDE OEM	82,2
Дисковод для дискет	3,5" 1.44Mb Sony	9
Корпус	InWin IW-A500 P4 ATX 300W	63
Монитор	Samsung 757DFX 0.24, 50-160Hz, 1600x1200 TCO99	239,2
	NEC AccuSync 75F Flat TCO99	205,40

Эдвард Кастронова
доцент факультета экономики Калифорнийского государственного университета г. Фуллертон (США)
Перевод ***Игоря Бойко***

Экономика и общество виртуальных миров (окончание, иллюстрации - Project Entropia)

Микроэкономические условия Норрата: основные рынки



Запись в журнале, 27 апреля. Я обнаружил, что каждый раз, когда я оказываюсь в области под названием East Commons, окошко чата начинает пестреть передаваемыми по аукционному каналу сообщениями о продаже/покупке предметов. Предложения поступают с такой скоростью, что я с трудом успеваю их прочитывать. Так как я нахожусь здесь с целью исследования рынка и мне удалось скопить небольшую сумму - порядка 50 кусочков платины, я отвечаю на предложение приобрести золотые сапоги эфрита. Золотые сапоги - звучит заманчиво. Я договариваюсь с вендором о встрече в туннеле, ведущем во Freeport. Туннель заполнен толпой, здесь присутствуют 50-100 человек, и все они кричат. Это напоминает мне зал Чикагской биржи. Я нахожу вендора и задаю вопрос о цене. Они стоят 8000 PP (platinum pieces - кусочков платины). "OMG, - вырывается у меня (Oh, my God - прим.пер.), - да сколько же у этих людей денег?" Ответ: "Миллионы. Дай мне знать, когда раздобудешь больше PP :) ".

В Норрате существует два способа торговли: между двумя аватарами (a2a) и аватаром и биотом (a2б) (2 в данном случае является созвучной заменой слова "to", т.е. сокращенное a2a означает "от аватара к аватару" - прим.пер.). Первый способ значительно более громоздкий в сравнении со вторым. В ходе сделки типа a2б аватар просто подходит к биоту-торговцу, уточняет его ассортимент и продает или покупает товары в течение сколь угодно длительного отрезка времени. При втором варианте продавцы вынуждены все время выкрикивать сообщения о продаже своего товара, а покупатели должны обнаружить нужное им предложение, встретиться с продавцом, а потом уже торговаться по поводу цены. Это базар.



Т.к. монстры зачастую спавнятся в Норрате в одном и том же месте, аватар может просто ждать неподалеку и убивать монстров по мере их появления. Поэтому подобный процесс скорее можно приравнять к собирательству (автор использует для него термин "farming" - прим.пер.). Проблема биотов-торговцев состоит в том, что они предлагают за навороченный магический предмет только немногим больше денег, чем за всякий мусор.

Учитывая высокую себестоимость заключения сделки в режиме a2a, странно, что он вообще существует. Тем не менее, это так, об этом позаботились разработчики. Обычно закупочная цена у биотов очень низка, тогда как продажная - явно завышена. Столь существенный перепад в цене позволяет аватарам зарабатывать деньги продажей/покупкой товаров, несмотря на трудности, связанные с поиском других аватаров.

Биоты в экономике играют двойную роль. Во-первых, они являются единственными источниками определенных важных предметов: драгоценных камней, руды, заклинаний. Во-вторых, роботы-торговцы покупают товары в любых количествах. Это означает, что даже если товар не имеет ценности для рынка типа a2a, то его все равно можно обратить в деньги. В результате, охотник, который собирает добычу с убитых им монстров, всегда найдет способ получить за нее деньги: если она не нужна никакому другому аватару, то биоты все равно за нее что-нибудь дадут. Таким образом, биоты-торговцы выступают в роли своеобразных работодателей, поощряющих игроков заниматься определенной деятельностью. К сожалению, при этом больше поощряется занятие собирательством, а не приключения. Ведь биоты не предложат вам достойную цену за специальные предметы, которые можно добыть только в ходе весьма рискованных походов.

Зато эту цену можно получить на рынке a2a. И чем уникальнее вещь, тем выше будет ее стоимость. К сожалению, существует еще одна необычная особенность экономики, которая препятствует удержанию цены на высоком уровне: предметы не разрушаются со временем. В результате запасы этих неразрушаемых объектов накапливаются в игре по мере того, как все новые и новые игроки приходят в этот мир и пробиваются к максимальным уровням. При этом неизбежно снижается спрос на новинки, а вместе с ними - и a2a цена.

В общем случае процесс выглядит следующим образом: вновь появившийся в игре предмет в течение определенного времени оценивается очень высоко на рынке a2a, после чего наступает неуклонное снижение цены до величины, предлагаемой биотами-торговцами. В этот момент предмет переходит в разряд обычной добычи. Все просто продают его в магазинах.

Единственная причина, из-за которой a2a рынки продолжают существовать, состоит в том, что власти постоянно вводят в игру новые предметы, редкость которых обеспечивает им на некоторое время место на a2a рынке. Тем не менее, экономика подвержена постоянной дефляции (снижению цен - прим.пер.), о которой мы поговорим чуть ниже.

Структура a2a торговли привела к возникновению интересного географического феномена - формированию рынков в виртуальном пространстве. В мире Норрата предусмотрен отведенный под коммерцию аукционный канал, позволяющий владельцам товаров сообщать об их продаже множеству пользователей. Игровой мир поделен на зоны, и аукционный чат действует только в рамках одной зоны. В результате определенные пронырливые аватары специально отправляются в те края, где имеется повышенный спрос на предлагаемые ими товары. Расчетливые же покупатели - наоборот, спешат туда, где изобилие товаров сбивает цены. В то же время базароподобная структура торговли обеспечивает ее концентрацию в пространстве.

Благодаря этому появилась цепочка рынков, расположившихся в достаточно предсказуемых локациях. В каждой зоне можно часто услышать запросы на покупку тех предметов, которые в ней водятся в изобилии. В то же время, торговля предметами, добытыми по удаленным закоулкам игры, осуществляется только в нескольких зонах, очень часто - в одном месте. Что интересно, на каждом из 40+ серверов Норрата расположение этой специфической зоны уникально. Ее несложно определить - во время проведения опроса респонденты сообщили, в какое место Норрата они отправились, если бы им было необходимо сбыть по приемлемой цене дорогостоящую вещь (при условии, что у них появилась возможность мгновенно перемещаться по всему миру). На каждом из серверов большая часть пользователей указала на одну и ту же зону, хотя ее расположение от сервера к серверу разнится. Наиболее популярное место - туннель East Commons, здесь находится главный рынок 27 из 40 Норратов. Еще на 9 серверах он расположен в Greater Faydark (также называемый Faymart). Город Freeport, который находится совсем рядом с туннелем EC, служит центром торговли еще на 4 серверах.

Таким образом, Норрат характеризуется наличием двух основных рынков: a2b, на котором охотники зарабатывают на жизнь тем, что убивают биотов-монстров, после чего сбывают добычу биотам-торговцам; и a2a, который существует везде, но сконцентрирован главным образом в одном месте, куда собираются торговцы и продавцы, чтобы поспорить о цене очередной редкости.

Макроэкономические показатели Норрата

Запись в журнале, 15 июня. Я создал еще одного аватара, на этот раз - прекрасную темнокожую женщину. А что такого, в наши дни в этом нет ничего не-

обычного. Я не буду пытаться вести себя по-женски, просто давайте понаблюдаем, что произойдет, когда я буду оставаться самим собой, но в женском теле.

Well, прошло 24 часа, мне постоянно свистят вслед, меня рассматривают и “защищают” от биотов, которых я могу с легкостью убить самостоятельно, мне дарят кольца и “приглашают на свидания”; что хуже, мне стало существенно сложнее попадать в группы, судя по всему, ставятся под сомнение мои тактические способности.

Стоит ли вообще рассматривать совокупную экономическую активность 40 серверов Норрата? Для ответа на этот вопрос я постарался собрать все макроэкономические данные об этом мире. При этом мне пришлось смириться с невозможностью запроса информации у Verant Interactive, ведь это исследование должно быть независимым. Все приведенные здесь данные получены из публичных источников либо непосредственно от пользователей в ходе NES. Важно подчеркнуть, что внешний рынок для предметов из Норрата является подпольным. Компания SONY заявила, что все предметы Норрата являются ее интеллектуальной собственностью и обмен их на доллары США расценивается как воровство. Тем не менее, торговля продолжается.

Иностранные рынки и обменные курсы

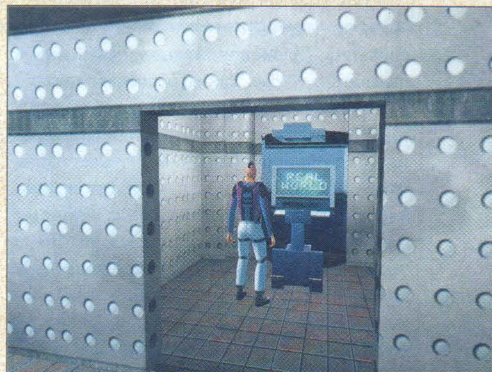
На аукционных сайтах Сети существует несколько долларовых рынков для PP (кусочков платины), аватаров и предметов. Торговля происходит по следующей схеме. На земном рынке двое землян договариваются о продаже/покупке за доллары определенного предмета из Норрата. Землянин A передает землянину B деньги. После этого они создают аватаров в Норрате и встречаются в заранее оговоренном месте, где и происходит передача предмета от B к A.

Торговля кусочками платины больше всего напоминает обычный валютный рынок. Торговлю предметами немного сложнее определить как импорт или экспорт: это торговля, при которой шведы отправляются в Германию, чтобы покупать и продавать шведские товары за немецкие марки, причем все товары находятся в Швеции. Все происходит таким образом только потому, что долларовый рынок предлагает более низкий обменный курс, чем рынки Норрата. Возможно, лучше всего подходит сравнение с туристическим экспортом. В привлекательной для туристов стране Y представитель страны X использует валюту страны X для приобретения товаров и услуг, которые созданы и остаются в стране Y. На зарубежных рынках Норрата земляне используют доллары для приобретения товаров, произведенных и остающихся в Норрате.

Без широкомасштабного изучения участников невозможно оценить валовой объем такой торговли. Тем не менее, судя по отчетности одного из сайтов, в течение одного обычного дня (субботы, 6 сентября 2001 года) общий объем успешно завершившихся аукционов (112 лотов) составил $9.200. Помимо этого, состоялся обмен валют (32 лота) на сумму $3.700. Если такими темпами торговать в течение года, то общий объем экспортных и валютных операций превысит $5 млн. Это заведомо заниженный показатель, ведь существует множество других возможностей, помимо предоставляемых этим сайтом. Порядка 45 процентов респондентов NES показали, что они знают кого-либо, приобретшего предметы из Норрата за доллары США.

Обменный курс наиболее точно определяется на рынке валюты. Я собрал данные 616 случайным образом выбранных аукционах, проходивших на различных сайтах в период с мая по сентябрь 2001 года. Эти примеры составляют лишь малую часть вселенной онлайновых аукционов. Я считал аукцион удачным только в том случае, если он успешно завершался в результате предложения одним из нескольких покупателей подавляющей цены.
В результате мне удалось определить средний курс обмена PP на доллар США: 0.01072, чуть больше цента. Этот курс превышает курс японской иены и итальянской лиры. Большую часть обитателей Норрата устроил бы курс порядка 0.0125. Дополнительная информация: курс был





0.0133 в мае, но к сентябрю он понизился до 0.0098 (понижение на 25 процентов в квартал).

Валовой национальный продукт на душу населения

Для оценки объема валового национального продукта на душу населения можно воспользоваться рынком аватаров. На этом рынке я получил данные по 651 аватарному аукциону (правила отбора были такими же, как и для валютных аукционов). Большинство аукционов преподносились в виде продажи основного аватара на эккаунте, которым обычно является аватар с самым высоким уровнем. Система оплаты и доступа к игре организована таким образом, что никто не может продать аватара самого по себе; для передачи контроля над аватаром другому человеку вам необходимо передать ему доступ ко всему вашему эккаунту, в том числе и ко всем остальным аватарам.

Тем не менее, лоты обычно содержали краткое описание основного аватара, например, указание его уровня и типа (воин, маг и т.п.). Большая часть эккаунтов была продана за суммы в промежутке от $500 до $1000. Так как типичные аватары Норрата являются владельцами добра стоимостью свыше 1000$, то очевидно, что они продаются со скидкой. Причина занижения цены вполне ясна: одной из самых привлекательных особенностей местной жизни является возможность выбора внешнего вида вашего аватара, его способностей и, естественно, имени. При приобретении прокачанного аватара все эти фишки недоступны. Более того, выставляемый на аукцион аватар уже занял на сервере вполне определенное социальное положение, и вы не ведаете, какого чара вы получите – доброго или злого.

Моя стратегия состоит в следующем: сначала я использую аукционный рынок для выяснения теневой цены уровня аватара, а затем с помощью опроса узнаю,

Информация о ценах на Velium War Maul на сайте http://everquest.allakhazam.com/

Таблица 4	IV кв. 2000	I кв. 2001	II кв. 2001	III кв. 2001
Общий индекс цен	100.00	89.85	82.05	71.17
Индекс добычи (предметы, добытые на монстрах)	100.00	90.68	81.36	69.28
Индекс старого мира (предметы, появившиеся до Kunark и Velios)	100.00	93.76	87.26	82.73
Индекс нового мира (предметы из Kunark и Velios)	100.00	79.60	68.39	40.84
Ремесленный индекс (предметы, сделанные аватарами)	100.00	84.67	86.40	82.97
Индекс добычи старого мира (предметы, добытые только на монстрах из Everquest)	100.00	95.90	87.46	82.67

сколько уровней норратяне создают за один игровой час. Таким образом я смогу вычислить долларовую стоимость валового национального продукта, производимого за час. При этом нужно помнить, что уровню аватара обычно соответствует определенное качество его снаряжения, банковские запасы кусочков платины и т.п. Поэтому юзер, который повышает уровень аватару, также наращивает запасы Норрата в упомянутых категориях. Когда кто-то приобретает аватар на аукционе, то автоматически становится и владельцем всех этих фенечек.

Существует несколько способов вычисления теневых цен (они описаны в более подробной версии статьи, находящейся по адресу *http://www.bepress.com/GIWP*). Наиболее простой из них определяет теневую цену уровня аватара в районе $13. Данные исследования показали, что аватары Норрата производят в час около 15.000$ капитала. Это значит, что валовой национальный продукт Норрата составляет $135 миллионов. На душу населения получается $2,266. Если привязаться к статистике Всемирного банка, то среди самых богатых стран мира Норрат занимает 77 место (между Болгарией и Россией). При этом он оставляет позади такие мощные страны, как Индию и Китай.

Инфляция

Для создания индекса цен потребовалось бы проведение широкомасштабного исследования аватаров, учитывающее приобретенные ими товары и соответствующие цены. Вместо этого я неформальным образом следил за наиболее часто продаваемыми предметами на основных рынках. Также существует несколько сайтов, которые периодически публикуют цены на различные товары (в кусочках платины). Используя эти данные, я составил индекс цен для 29 товаров, которые были выбраны таким образом, чтобы представлять различные категории: кирасы, сапоги, шлемы, оружие и т.п. При этом я не принимал в расчет предметы с очень высокой или же очень низкой ценой. Также я не пытался составить местную потребительскую корзину, т.к. не было понятно, какие именно "стандартные" предметы должны в нее попасть. Поэтому в моих подсчетах все предметы обладают одинаковым весовым коэффициентом. Я также вел учет происхождения предметов: добыты ли они в результате охоты на монстров или созданы аватарами, принадлежит ли они оригинальному Everquest'у или же появились в одном из расширений (релиз The Ruins of Kurnark состоялся в апреле 2000 года, The Scars of Velious появилась в декабре 2000 года).

Определившись с выбором предметов, я позаимствовал цены с сайта Allakhazam's Magical Realm (*http://everquest.allakhazam.com/*). Это один из самых популярных фанатских сайтов, и, что важно, цены выставляются юзерами и не подлежат изменению.

В таблице 4 сведены эти индексы. Общий индекс цен снизился от 100 в четвертом квартале 2000 года до 71 в третьем квартале 2001 года. Годовая дефляция составила 29 процентов. Поведение частных индексов цен указывает на то, что большая часть дефляции обусловлена падением цен на предметы из адд-онов (59 процентов). Тем не менее, предметы из старого мира тоже претерпели обесценивание на 17 процентов.



Номинальная зарплата

Обитатель Норрата зарабатывает за час существенно меньше, чем обитатель Земли. На основе информации по 7397 аватарам, полученной от 3619 респондентов NES, удалось вычислить среднечасовой заработок в Норрате - 319 кусочков платины. Принимая во внимание курс обмена 0.01072 PP за 1$, получается около 3.14$ в час. Среднечасовой земной заработок респондентов NES при этом составил 20.74$ (17.57$ - для самопровозглашенных "граждан" Норрата).

Заработок в 3.42 за час работы достаточен для поддержания земного бытия для большинства людей. Многие пользователи проводят в Норрате порядка 80 часов в неделю, за это время типичный юзер генерит норратовскую валюту и товары на сумму в 272.60$. За месяц - свыше тысячи долларов, за год - более 12000$ (черта бедности для одинокого человека в США - $8,794).

Бедность и неравенство

Неравенство важно. Определенно, аватары высших уровней располагают намного большими богатствами, чем низкоуровневые аватары, но именно так и был задуман этот мир. Значительно больше впечатляет тот факт, что существенные различия в благосостоянии существуют и между одноуровневыми персонажами. Причем, как оказалось, этот факт далеко не безразличен и множеству обитателей Норрата. Пользуясь статистикой, мы можем рассчитать пару интересных показателей. Если считать бедными тех аватаров, состояние которых меньше половины усредненного состояния для всех аватаров их уровня, то бедными окажутся 33 процента всех аватаров. Судя по всему, распределение богатств в Норрате происходит с большей степенью неравенства, чем в постиндустриальном земном обществе.

Норрат: его будущее и значение

Запись в журнале, 20 июня. Я стартовал одинокого, асоциального аватара на смертельно опасном сервере, где все аватары охотятся, убивают и грабят друг друга. Каждый ученый, изучающий человеческую природу, обязательно должен побывать здесь - посмотреть на нее вблизи.

Почему экономисты и социологи должны интересоваться Норратом и подобными местами? Во-первых, здесь они найдут интереснейшую и уникальную лабораторию для исследования нашего общества. Во-вторых, виртуальные миры вскоре могут стать одним из важнейших способов человеческого общения (не менее важным, чем привычные телефоны). Более того, они могут привести к широкомасштабным изменениям в организации земного общества.

ВМ процветают и, скорее всего, их количество будет расти. Они представляют собой цветущую отрасль интернет-коммерции, в то время как остальные ее сектора борются за выживание. Привлекательность ВМ состоит в их способности копировать физический и экономический мир Земли, который подчиняется несколько другим правилам. Этих отличий (свобода выбора внешнего вида и умений) оказалось достаточно для образования общества и столь привлекательного ежедневного бытия, что тысячи людей склонны считать себя постоянными обитателями ВМ. Десятки тысяч взрослых уделяют ВМ больше времени, чем работе, за которую они

Текущее состояние дел у Walmart...

получают зарплату. Приблизительно такое же количество использует земные деньги, чтобы купить вещи из ВМ. Почти миллион человек согласны заплатить месячную зарплату только для того, чтобы увидеть, что же представляет из себя виртуальный мир. И эти числа непрерывно растут.

Как выглядит будущее? Очередным Большим Шагом, похоже, станет Project Entropia, запуск которого ожидается в 2002 году (в настоящее время тестируется штатный сервер проекта - прим.пер.). Если правительство Норрата рассматривает торговлю за доллары как проблему, то создатели Project Entropia поступают наоборот - приветствуют ее.

Игра (которая, если верить ее создателям, на самом деле не является игрой) разрабатывается шведской компанией Mindark. Глобальная цель - создать всемирную монополию на торговлю в виртуальных трехмерных мирах. Что подразумевает создание виртуального мира с миллионами пользователей, которые за ненадобностью откажутся от всех других интернетовских броузеров и веб-интерфейсов. "Игра" будет распространяться бесплатно и за доступ к ней денежки также не будут взиматься. Предполагается, что очень скоро в ней появится рынок и общество, похожие на те, что мы наблюдаем в Норрате. Отличие будет состоять в том, что юзеры Project Entropia смогут приобретать вещи для своих аватаров за реальные деньги на реальных кредитках. В то же время они смогут получать реальные же деньги за продаваемую в этом ВМ виртуальную добычу.

Компания Mindark надеется, что успех игры станет плацдармом для более глобального коммерческого предприятия. Бесплатный софт и доступ приведут к тому, что все больше и больше людей придут в Project Entropia для общения с другими людьми, а затем - и для шопинга. Здесь должен сработать эффект Сети: если вы и ваши друзья проведете 800 часов прокачивая аватаров в PE, едва ли кто-то из вашей группы захочет пренебречь этим багажом и дружбой и стартовать нового аватара в новом ВМ. А потом наступит момент, когда компания предложит крупным торговым компаниям открыть виртуальные трехмерные магазины в мире, где человек может прикупить шляпу для своего аватара, а потом - для себя. Mindark предсказывает появление виртуальных рабочих мест. Например, компания Walmart будет платить пользователю (в какой валюте? А имеет ли это значение?) за то, что он с его помощью будет торговать одеждой для аватаров в виртуальном универмаге Walmart. Виртуальный мир Project Entropia, возможно, станет "интернетом" для множества людей: вы включаете компьютер, пробуждаете аватара в Project Entropia, телепортируете его в некоторое место, где у вас назначена встреча с аватаром однокашницы, какое-то время чатитесь, после чего отправляетесь за покупками.

Многие находят подобную стратегию Mindark спорной, да и в избранной нише рынка им не удастся пребывать слишком долго в одиночестве. В существующих виртуальных мирах уже можно обнаружить доказательство того, что подключение к ним рынков земного типа окажется прибыльным. Дерет, виртуальный мир компании Microsoft, располагает рынками, которые несколько неудобнее норратовских, да и население Дерета малочисленнее и беднее. Что с достаточной точностью могло быть предсказано экономистами. Высокая стоимость сделок тормозит экономический рост. Следовательно, модернизированные рынки позволят новым ВМ быстро превзойти Норрат в населенности и богатстве, отбросив на обочину базарную экономику EQ как некий анахронизм (ведь именно так она и была задумана). Вполне вероятно, что будущее аватарных пространств и самого интернета будет тесно связано с насыщенными коммерцией виртуальными мирами.

Влияние этого процесса на земную жизнь трудно переоценить. С дальнейшим

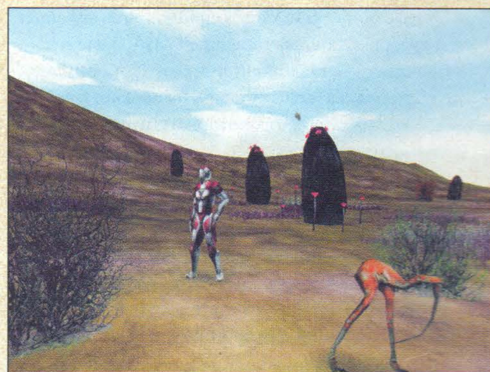


развитием голосовых технологий общение в ВМ превратится из неудобного чата в болтовню (совсем как по телефону), что еще больше поднимет роль ВМ как мест для социального общения. Уже сейчас вы можете проводить встречи типа a2a или целые групповые обсуждения в местах типа Норрата, и вскоре подобные мероприятия перестанут принципиально отличаться от реального общения лицом к лицу.

Телекоммуникации, позволяющие в настоящее время работать на домашнем компьютере с отсылкой в офис результатов, вскоре будут заменены на "работу" в виртуальном офисе в коллективе, представленном несколькими аватарами сослуживцев. Члены разобщенных семей, живущие в сотнях миль друг от друга, будут проводить по несколько вечерних часов вместе, собирая своих аватаров вокруг стола в виртуальной гостиной. И еженедельные поездки в супермаркеты тоже вскоре прекратятся. Дороги опустеют, ведь вместо того, чтобы томиться в пробках, все предпочтут летать в лазурных небесах на крылатых лиловых лошадях в сверкающие виртуальные Wallmart'ы.

Запись в журнале, 14 июля. Кто-то только что сказал мне, что название моего любимого города Qeynos - это написанное задом наперед "SONY EQ".







Сфера

Игорь Бойко

Полный улет в шестое измерение?

Издатель	"1С" http://games.1c.ru
Разработчик	Компания "Никита" http://www.nikita.ru
Жанр	MMORPG
Даа выхода	Конец 2002 года
Сайт игры	Скоро появится
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2406.html
Смотри на диске	скриншоты

"Сфера" - первый российский мультиплеерный онлайновый ролевой проект, попадающий в категорию MMORPG. Разработка игры осуществляется силами ростовского филиала компании "Никита" ("Полный улет", "Шестое измерение") при поддержке специалистов московского офиса. Основной программинг выполняется в Ростове, в Москве осуществляется общее руководство разработкой, решаются вопросы, связанные с дизайном, интерфейсом, оболочками, идеологией и т.д. Издавать игру будет фирма "1С".

Главный дисклеймент

Игра находится в стадии разработки. Поэтому к моменту релиза поменяться в ней может очень многое. И, скорее всего, поменяется, причем в лучшую сторону. Информация, изложенная ниже, была выужена правдами и не очень из "никитайцев", которые каждые десять минут разговора напоминали о том, что сказано курсивом чуть выше.

Мир

Землеподобный (здесь действуют вполне привычные всем физические законы) игровой мир раскинулся на пяти больших континентах. Изменений погодных условий пока не предусмотрено, а вот смена дня и ночи выглядит вполне прилично. Предполагается, что физически континенты будут размещаться на пяти отдельных серверах. При переходе аватара с континента на континент учет его бытия будет передаваться с сервера на сервер. Правильный подход, который направлен на искоренение лага.

Донжонов пока нет (скорее всего, к релизу они появятся). Все действие будет вершиться под открытым небом, с периодическими попаданиями персонажей в помещения (постоялый двор, например).

Игровой интерфейс...

...выполнен на базе полупрозрачных панелей, которые можно убирать по мере ненадобности. Перемещать элементы интерфейса по экрану, а тем более, за его края - увы, не предусмотрено. В демо-версии камера зависает у чара над головой, поэтому все окружающие кажутся карликами. Сейчас решается вопрос о наличии вида "из глаз" и от третьего лица. Мы - "за" обеими руками. Количество слотов в инвентаре персонажа пока точно не установлено. Но просто накидывать предметы в бэкпэк не получится. Куклы персонажа пока нет, но, опять-таки, в полной версии, скорее всего, будет.

Хранить личные запасы можно в специальной комнате на постоялом дворе. Причем эти стяжатели (городские власти, естественно) собираются взимать за это плату! Интересно, что будет, если я не смогу заплатить за постой или аренду моей комнаты? Что произойдет с реликтовыми алмазами моей прабабушки? А с тяжким трудом украденными и приготовленными для продажи квестовыми предметами?

Переход персонажа в ту или иную комнату будет реализован на "портальном" принципе, то есть любой игрок сможет мгновенно попасть именно в свои апартаменты, а не бегать по бесконечным коридорам, выискивая именно свои среди сотен (а может быть, тысяч?) комнат других чаров.

Банка нет как такового, хотя в данной концепции он, может быть, и не нужен.

Персонаж

Генерация. В процессе создания образа игроку будет предложен выбор из нескольких десятков трехмерных моделей. Дополнительная заточка внешнего вида не предусмотрена (прически и растительность на лице, черты физиономии и т.д.), поэтому в дальнейшем отличать друг дружку игроки будут главным образом по одежке и именам. Многообразия рас не предвидится, только люди-человеки.

В просмотренной демо-версии персонаж обладал следующим набором характеристик:

- здоровье (определяет количество хитпоинтов);
- магическая сила (определяет запас маны и мощность кастуемых мантр);
- усталость (нечто типа стамины, но наоборот);
- голод (при нуле персонаж вообще умирает);
- ловкость (декстерити по-нашему);
- хитрость (отсутствие статса "интеллект" нужно чем-то компенсировать);
- удачливость (аналогично).

Оценивать этот набор пока рано. Что есть что - мы сможем окончательно узнать со страниц мануала (четкое определение, на какие стороны и особенности бытия персонажа влияет и каким именно образом). Ведь понятно, что ловкость в игре и ловкость в RL - две разные вещи.

Также игра налагает определенное ограничение на вес переносимых вещей. Если вы нагружены под завязку, то перетаскиваемый в бэкпэк лут попросту не поместится.

В ходе беседы мы высказали предположение о логичности замены усталости и голода на соответствующие положительные показатели, например, выносливость и сытость. Иначе в барах будет трудновоспринимаемая навскидку чехарда - что-то на 100%, а что-то на нуле. А так все будет хорошо, если все бары полностью заполнены (уже в процессе согласования материала выяснилось, что разработчики решили прислушаться к нашему совету. Более того, у вас, читателей и будущих игроков, тоже есть возможность повлиять на финальный вариант игры, но об этом - чуть ниже).

Все новички появляются в одном и том же стартовом городе. Каждый ньюбай получает чуток денег, простенькое оружие и одежду.

В привычном нам виде отсутствует ограничение по сумме статистик и скиллов. Просто здесь принята радикально оригинальная система прокачки.



Она не привязана к набору экспы. Здесь даже понятия такого нет. За ненадобностью. С битых монстров можно будет снять лут, а лут можно будет продать за деньги, а некоторые полученные таким образом предметы использовать для личных нужд (алхимических надобностей).

Прокачка упирается в квесты, и рост статистик чара завязан только на успешность его квестовых похождений. Выдавать соответствующие задания будут несколько городских неписей, причем у каждого из них квестов может быть по несколько штук.

За выполненные квесты персонажам будут начисляться квест-поинты. После некоторого их накопления чар вправе потребовать повышения статуса. При этом происходит рост всех его статсов.

Три дорожки

У каждого персонажа имеется возможность продвигаться к высотам мастерства по трем направлениям: в изучении мантр, в алхимии и в рамках сословий.

Мантры. "Ом саайиишвараая видмахе..." Ничего такого. Это самые обычные спеллы в том смысле, в котором мы привыкли их понимать и юзать. Просто слово такое понравилось. У каждого чара будет "спеллбук", куда можно переписать свитки с заклинаниями. При юзании мантр не расходуются никакие реагенты, а только мана. Ее запас зависит от соответствующего статса - магической силы и кармы (о карме - ниже). Скорость восстановления маны также завязана на показатель усталости.

Никаких соответствующих степеням мастерства (разработчики называют это деление иерархией) званий не положено.

Чем выше ваш статус и карма, тем более мощные мантры вы сможете применять.

Второе направление девелопмента чара - алхимия. Рецепты снадобий можно будет купить или получить в результате выполнения квестов. Реагенты - аналогично (плюс - снять с монстров). Выпивкой можно лечиться, восстанавливать ману... Полный список после релиза.

Третий тип промоушена - продвижение по сословной лестнице. Ожидается свыше десятка градаций сословного положения. Ваша крутость в этом плане влияет на отношение торговцев (цены повыгоднее), а также на возможность пользоваться определенными продвинутыми игровыми фишками. Например, сквайры могут захватывать замки.

В отличие от множества других MMORPG в "Сфере" не предусмотрена возможность бытия в роли уважаемого ремесленника-крафтера. Нет в ней и специализации бойцов в умении владеть тем или иным типом оружия.

Захват вотчин

Предварительно мне сказали, что замков в игре будет порядка 40-50. Сначала в них будут обитать монстры, а потом потянутся сквайры с баронами (или кто там у нас получит право), которые монстров поистребят и вступят во владение. Идея хороша. Копнем глубже. Начнем с того, что в "Сфере"...

...не будет гильдий

Нет, никто не сможет запретить игрокам кучковаться. Но сейчас не ясно, смогут ли игроки сбиваться в организованные стаи, учитываемые игрой. Пока что первичные организации получаются просто в результате вербального приглашения типа "Ребята, айда такого-то конкретного монстра мочить".

В случае с упомянутым выше замком чар с самым высоким статусом должен вписать в некие скрижали замка всех перцев, которые помогали вынести защитников. При этом зарегистрированные победители получат следующие преимущества:

- возможность отдыхать лежа (спать) не на постоялом дворе, а в замке;
- возможность хранить в замке свои сбережения и припасы;
- получать некий процент от местной торговли.



Пока еще рано рассуждать о подвохах, связанных с замками и их захватами, ведь даже не предусмотрена частота, с которой можно проводить эти самые захваты. Непрерывность этого процесса нереальна. Как и привлекательность идеи хранения в подобных местах нажитого добра. Стабильность ситуации ведь не предусмотрена. Теоретически, конечно, можно не накладывать на процесс никаких ограничений. Но тогда в полный рост встанет вопрос: что делать с кармой?

Карма

Карма - показатель вашей хорошести. Чем вы лучше, тем она выше, тем более крутые мантры вы можете юзать, тем больше маны у вас в копилке. К понижению кармы приводят нехорошие поступки, в том числе киллинг всяких козлов, которые с забитого вами монстра лут тащат. А вы их увещевали? А предупреждающий выстрел из лука в воздух делали? Все равно тащут?

Визуально карма будет отражаться в виде цвета вашего имени (или обозначаться неким значком нужного цвета): синие - добренькие, красные - злюки, серенькие - нейтралы.

Разработчики с самого начала решили, что в игре не будет персонажей-воров. При этом в настоящее время абсолютно не ясно, какие они предпринимают меры, чтобы игрок получил возможность с воровством бороться самостоятельно. Не учитывается, кто валил монстра, кто нанес последний удар и прочие "мелочи". Разработчики считают, что в "существующей игровой модели" подобный учет не нужен.

Даже не принимается во внимание, кто выступил агрессором в PvP ситуации.

По имеющейся информации, разработана весьма сложная таблица учета того, кто сколько получит или потеряет кармы в случае убийства персонажа персонажем. В самом общем случае не поощряется любое убийство (в процессе PvP). За устранение матеро-красных какая-то карма будет капать всегда, стоит им чуть-чуть посветлеть - кармы станет существенно меньше. А за убийство светло-розовых карма будет вообще снижаться?

Еще одна интересная фишка - даже самый увертливый и хитрый плееркиллер никогда не станет перманентно красным. У него всегда будет возможность отмокнуть до серого состояния.







Как? Хорошими делами и... в процессе собственных смертей.

Хорошие дела... Например, лечение синих персов. Представляете, появляется на краю экрана красный мужик с окровавленным топором, на котором зарубки ставить негде, и начинает проникновенно так издалека: "Хочешь, я тебя полечу?" Других примеров хороших деяний выяснить не удалось, наверно, я был недостаточно сообразителен или настойчив. Кроме одного - собственной смерти.

Смертен есмь

С лучшим миром все тоже придумано оригинально. Существования в форме гостов не предусмотрено. Все закилленные особи с определенной вероятностью оставляют на месте погибели предметы экипировки и часть содержимого бэкпэка. Правда, существуют так называемые "вечные торбы": помещенные в них предметы будут вываливаться с мизерной вероятностью.

У игрока нет выбора места возрождения. Прикидываете?

В зависимости от его кармы, он автоматически воскреснет в локации, предусмотренной движком для персонажей данной "хорошести". И это единственный способ возвращения к жизни. При этом чар чувствует себя, как огурец на поливаемой грядке: бары всех статсов у него заполнены до отказа, оружие и доспехи экипированы. Можно бежать обратно в драку. Ах, да, это ж на другом конце мира...

Соответственно, совсем красные чары будут восставать из мертвых в некоем подобии местного ада: ресурсов мало, мощных монстров много, а кругом такие же уроды, как ты сам. Автоматический путь к исправлению, не находите? За вас опять подумали.

Что ж, бейте друг друга... и исцеляйтесь! Через десяток смертей, глядишь (карма-то выросла), очухаешься в местечке получше.

Плохо быть киллером, правда? Особенно принимая во внимание тот факт, что по причине никакой кармы ПК не может юзать мощные мантры-заклинания.

Зато весело! Ведь статус у вас никто не отнимал (по крайней мере, пока задумано именно так), а значит, со статистиками все чики-чики. А ежели еще по предварительному сговору с такими же, как ты сам? Прикиньте вариант: на месте респавна самых бордовых РК они просто дружно мочат друг друга (без обиды, братки! Просто технология такова). При этом все погибшие улучшают карму за счет гибели, а оставшийся Маклауд - за счет убиения бордовых. В результате они вскоре все встречаются на месте респавна темно-красных. И делают то же самое. Делают до тех пор, пока на месте очередного респавна бледно-розовых за убийство не начинает капать отрицательная карма. После чего дружно идут убивать. Синих, естественно. Просто так, чтоб показать, чьи в лесу куры. Причем, если синие станут защищаться, то понизят собственную с такими трудами раздобытую карму. А забитым в схватке розовым ее приподнимут.

IMHO, есть над чем подумать.

В мировом масштабе

Один из важнейших моментов: хотелось бы понять, за счет чего они собираются удерживать меня в игре пару-тройку лет. Сначала все просто - первые квесты. Дальше - более продвинутые города, мантры, крутой лут на монстрах (в том числе и с магическими свойствами). Там созреет социальный статус и начнет работать идея замков.

Что потом? Будущее пока сокрыто за туманом тайны, в котором удалось прорубить только скромное окошко. Потом можно будет выполнить некие сверхзадачи, привязанные к определенным локациям-территориям, что позволит получить некую власть. И уже на уровне избранных такого круга станет возможно выполнение опять-таки некой сверхзадачи, обсуждать которую с нами вежливо отказались.

Хе-хе! Наивные, мы-то уже знаем, что она есть, а это уже кое-что.

Больше вопросов

Сейчас не время зацикливаться на монстрах, количестве и конкретике заклинаний и прочих мелочах. Графика тоже вторична, хотя уже сейчас она впечатляет. Кольца или браслеты будут выдаваться за успехи - для меня нет принципиальной разницы в том, каким способом игра будет учитывать мои достижения. Хотя у разработчиков от всего этого, я думаю, голова уже идет не первым кругом. Сейчас важнее добиться играбельности в целом, самое главное - обеспечить баланс. Хотя бы в первом приближении.

Редакция "Навигатора" объявляет прием предложений в Wish List: что вы хотите видеть в "Сфере"? Только не забывайте о том, что ваши пожелания должны быть не от ближайшего фонаря, а оттого, что вы узнали в только что прочитанном материале. Все поступившие в редакцию до 15 мая (обязательно с пометкой или темой электронного мыла "Sphere Wish List") идеи мы систематизируем и передадим разработчикам. Больше активности, друзья! Нам же потом самим в это играть, первый российский MMORPG, как-никак. Пусть он не выйдет комом.

* * *

Для затравки - первый wish. В настоящее время задумано следующее: ВСЕ доступные для юзания предметы в "Сфере" стареют и рассыпаются через определенный интервал времени вне зависимости от частоты их использования юзером и местонахождения (в бэкпэке, например). Кроме ключей. Очень хотелось бы, чтобы старело только оружие и доспехи, причем в связи с их использованием по назначению. Все предметы (не являющиеся частью бэкграунда) должны исчезать через одно и то же определенное время. Предметы в бэкпэке или комнате игрока должны храниться без ограничения времени.



BIB The Tall

Sotnik's Odyssey

НИЩЕТА И БЛЕСК ЛЕВОЙ ULTIMA ONLINE

Ввиду определенной узнаваемости Сотника я заменил его на никому неведомого Smithy. Сделал его темнокожим с длинными седыми волосами и короткой рыжей бородой. Скиллы при генерации выдавал в зависимости от настроения и содержащейся на страницах очередного шарда информации. В конечном счете, за пару недель удалось покопаться на шести шардах - четырех российских, португальском и английском. Список расположенных в Европе эмуляторов UO ими, естественно, не ограничивается. Но общую картину, как мне кажется, прояснить удалось.

Почему люди играют на левых шардах

Потому что онлайновые игры сродни наркотику. Поиграйте месяц-другой в Ultima Online, и вы с большим трудом сможете в нее не играть. Если сможете вообще. Но за полноценное удовольствие нужно платить, а ведь:

- не все в состоянии выкладывать по 10 долларов в месяц;
- многих "жмет" сама мысль, что будет нужно выкладывать 10 долларов в месяц. Хотя они ежемесячно расходуют на мороженое, пиво, сигареты и прочие удовольствия существенно большие суммы;
- кто-то до сих пор не знает, как завести классическую или E-Card VISA или аналогичную карточку, чтобы выкладывать по 10 долларов в месяц;
- кому-то получить карточку и выкладывать 10 долларов в месяц мешает тинейджерский возраст.

При всем при этом:

- некоторые перестают играть на официальных шардах (или заводят персонажей на европейских шардах) из-за увеличившегося в последнее время лага;
- до сих пор нет официального шарда OSI в России (и в ближайшем будущем не предвидится);
- далеко не все владеют иностранным языком (английским или немецким) в объеме, позволяющем нормально общаться с игроками на официальных шардах;
- многие просто не знают, насколько настоящая UO отличается от левой.

Поэтому в настоящую UO чаще всего играют достаточно обеспеченные пользователи, у которых имеется приемлемый по цене и качеству доступ к Сети.

Остальные пытаются найти ей замену на шардах-эмуляторах.

Официальная позиция OSI

В лицензионном соглашении *(http://www.uo.com/agreement.html)* подчеркивается, что Ultima Online была разработана Origin Systems для игры исключительно на серверах компании (Service). Компания Origin не предоставляет владельцу компакта с UO права использовать клиент каким-либо другим способом. Покупая игру, вы принимаете обязательства не создавать и не предоставлять никаких других возможностей для игры в Ultima Online, в том числе - и на серверах-эмуляторах.

Тем не менее, эмуляторы официально разрешено использовать для приватной игры в одиночку. Вы можете (это слово будет в этом разделе встречаться тавтологически часто, сорри) установить его таким образом, чтобы только вы один имели возможность заходить в созданный вами мир. Вы не имеете права позволять другим юзерам подключаться к вашему серверу, тем более - разрешать им на нем играть.

При желании в процессе вашей отшельнической игры вы сумеете хорошенько ознакомиться с миром UO, не опасаясь других игроков или монстров. Эмуляторы также позволяют создавать новые графические элементы - тайл за тайлом. Именно благодаря этой фишке накануне запуска UO:Renaissance игроки прислали OSI множество предложений по проектам новых домов.

Вы можете снимать смоделированные скриншоты и создавать на их основе восхитительные комиксы наподобие сериала ImaNewbie Does Britannia.

И все.

Честно говоря, мне не вполне понятно, почему OSI закрывает глаза на множество эмуляторных шардов по всему миру. Не исключено, что они рассматривают их как ступеньку на пути приобщения юзеров к настоящей, Service'ной UO. Ведь уже сколько лет не перекрывается возможность патчить клиент с помощью официального сервера. Свыше трех лет существуют шарды семейства ZuluHotel, на которых уже введены свои награды ветеранам. И никаких гонений или нажимов, ничего.

Особенности национальной UO

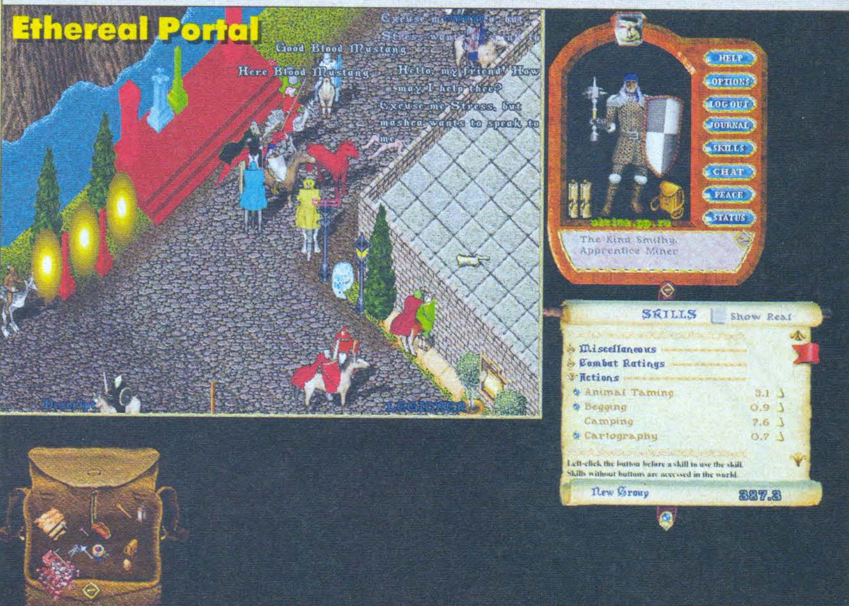
Российские сервера-эмуляторы немногочисленны. На всех имеется кое-какая документация, зачастую относящаяся к официальной UO, а потому частично бесполезная в измененных условиях; форумы, на которых народ обсуждает местную жизнь и проблемы; раздел файлов, необходимых для игры на данном сервере; система регистрации новых эккаунтов; страничка новостей и т.д. Периодически эти шарды умирают, а им на смену приходят новые или возрождаются старые. Я не ставил перед собой задачу побывать на 100% российских серверов. Поэтому некоторые из них в этот обзор не попали.

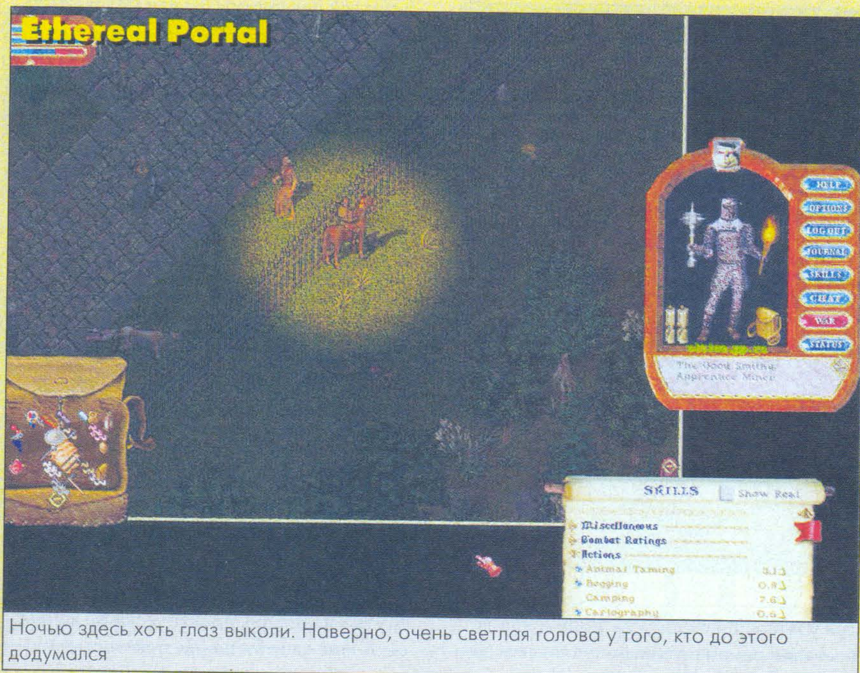
Ethereal Portal (Россия)

Сайт: *http://ultima.pp.ru/*
Софт сервера: *Sphere 0.55i*
Версия клиента: *2.03*
Необходимые файлы:
- *UO client 2.03* ***(http://ultima.pp.ru/files/203_exe_T2A.zip)***
- *login.cfg* ***(http://ultima.pp.ru/files/login.cfg)***
- *дополнения* ***(http://ultima.pp.ru/files/ep5afull.rar)***

Для игры нужно предварительно установить полный клиент Ultima Online (подойдет UO: The Second Age). Где взять диск? Купить, коробки с разными версиями UO все еще встречаются в магазинах. И стоят вполне по-божески.

Толпа персонажей тэймят полудохлого мустанга. Smithy тоже пытается, хотя тэйминг у него у него в зародыше





Ночью здесь хоть глаз выколи. Наверно, очень светлая голова у того, кто до этого додумался

Но не это главное. Главное в том, что, когда вы поймете - от этой игры можно получать удовольствия на порядок больше, всегда сможете стартовать эккаунт на одном из европейских шардов OSI.
На американские обращать внимание не рекомендую, т.к. пинг с ними ухудшается практически с каждым месяцем. И выделенка вас не спасет, узкие места находятся за пределами России.

На втором этапе подключаетесь к интернету, запускаете UO.exe и позволяете клиенту пропатчиться до версии 2.03. После этого нужно записать в каталог игры перечисленные выше файлы.

Местный порядок налагает ограничения на статистики персонажа - сила, ловкость и интеллект не могут в сумме превысить 350 единиц (или 200 по любому из показателей). При этом на сервере существует скрипт, позволяющий управлять повышением/понижением статсов.
Для его запуска нужно отдать специальную команду:

.rule_the_stats

Появится махонькое меню, в котором можно указать, что вы хотите поднять, а что понизить.

Общее впечатление от сервера двоякое. С одной стороны, это самый быстрый российский сервер, на котором постоянно находится довольно большое количество игроков (100-200 персонажей - весьма недурственный показатель для левой UO). С другой - создается впечатление, что админ и ГМ'ы решили, что прокачка местных чаров должны идти в гамаке, противогазе и лыжах. Один из самых оптимальных скиллов для начального обеспечения ультимского существования - Blacksmithing. Что мы наблюдаем здесь? Можно даже по пунктам:

- куча "левоцветной" руды/металлов, но это мелочи. Почему бы и нет. Добывать руду здесь можно из любого бугорка, была бы кирка или лопата (которые за неделю юзания у меня так ни разу и не сломались);

- вес руды незначительно отличается от стандартного, а вот вес инготов - больше на порядок. Забудьте о перетаскивании на себе тысяч слитков, это невозможно;

- ковать предметы можно возле любой наковальни. Но повышать скилл - только за пределами охраняемой гардами зоны. При этом для выделки более-менее продвинутой вещи требуется куча времени, от десятков секунд и больше. Если потерпели неудачу - никакого прогресса; если предмет был выкован - персонажу начисляются соответствующие сложности ковки craft experience points. Стоишь, куешь, набираешь эти самые очки c.e.p. Потом отправляешься на специально организованный рынок (туда ведет портал от банка в Британнии) и щелкаешь на специальном же столбе. Появляется меню, в котором ты начинаешь щелкать на соответствующем скилле. Для каждой прибавки 0.1 - отдельный щелчок. Сначала все растет шустро, но по мере роста скилла цена прироста увеличивается. Сколько времени займет получение ГМ - просто страшно подумать;

- вендоры в магазинах отказываются покупать почти все выделанные вами товары (их приходится просто раздаривать или выбрасывать). Возможности же пустить металлические вещи в переплавку тоже нет - версия клиента не доросла;

- чуть не забыл о такой "мелочи", как возможности копать руду, не слезая с лошади.

Игровой мир населен бедно. Локации, где спавнятся монстры, доступные для убиения ньюбам, редки. Причем многие животные принимают смерть пассивно, даже не пытаясь атаковать в ответ.
На чем в такой ситуации прокачиваться тем игрокам, которые с самого начала решили стать воинами? Добыча воякими себе на пропитание денег превращается в проблему. Место, где спавнятся слабенькие красненькие ПК-крестьяне, стало точкой паломничества бойцов, которым впору выстраиваться здесь в очередь, при этом постоянно оглядываясь по сторонам, ожидая наскока плееркиллеров.

О последних разговор отдельный. Преступникам здесь полное раздолье. Никакой существенной системы наказания за бесчинства не предусмотрено. Рыночная площадь, на которой сосредоточена вся местная торговля, к их услугам. Достает дисбаланс во всем: в торговле (в Британнии невозможно купить простейший лук или свитки с заклинаниями), в прокачке важнейших скиллов (для юзания хилинга установлена задержка в несколько секунд), в длительности действия заклинаний (парализующая стена на входе в пещеру способна стоять... я так и не дождался, когда исчезнет эта стена. Ее выставил ПК, который тут же сморфировал в дракона и забил двух майнеров-ньюбаев, в том числе и моего Snithy. Причем мой ghost не смог сквозь эту стенку пройти...), многие магазины заперты (нужно на рынке за бешеные бабки приобрести универсальный магический ключ).

Уф... А сколько я еще не рассмотрел... И все-таки наш народ играет именно здесь. Значит, многих этот шард устраи-

Smithy попал в ловушку и ждет помощи ГМ. Тем временем его убивает подлый позорный wolf, пользующийся вынужденной неподвижностью моего чара





Симпатичное решение портального вопроса

вает. Особенно, IMHO, тех, кто UO считает еще одной разновидностью кваки. Подскочил, забил, облутил, удрал. Скорее всего, вольготно здесь живется тем, кто начал играть на Ethereal Portal сразу после его возникновения и успел воспользоваться всеми возможными багами и оплошностями ГМ для ускоренной прокачки. Поэтому новичкам здесь ох как неуютно.

Realms Of Ultima Online (Россия)

Сайт: *http://www.ruo.ru*
Софт сервера: *Sphere 0.55i*
Версия клиента: *2.03*
Необходимые файлы:
- *UO client 2.03* (***http://www.ruo.ru/files/client3.zip***)
- *login.cfg* (***http://www.ruo.ru/files/login.cfg***)
- *дополнения* (***http://www.ruo.ru/files/verdata.exe***)

Процесс запуска клиента аналогичен указанному для сайта Ethereal Portal.

Признаюсь сразу: когда я начал играть здесь - душа моя встрепенулась и расслабилась. Народу пока мало, зверья в лесах и полях - полно, исследование пары донжонов подтвердило наличие (я бы даже сказал – избыточность) тамошнего населения. Скиллы качаются, как им и положено, безо всяких дополнительных лыж и гамаков. Если чего-то нельзя, то это "нельзя" прописано в движке, а не вылезает уродливым напоминанием о том, что вы, дескать, физзлите (прокачиваетесь на ускоренном применении скиллов) и, если вас кто-нибудь заложит ГМ'у, то у вас будут неприятности типа тюремной отсидки или лесоповала на благо общества.

Статистики персонажа поднимаются очень неторопливо, хуже всего растет сила. Правда, мой новый знакомый Maximus уже подарил мне комплект проклятых доспехов, которые способны понизить STR аж на 60 поинтов, что должно спровоцировать рост этого статса. Как прокачаюсь - кастану Bless на доспехи, после чего смогу их снять. Ограничений по прокачке скиллов, скорее всего, нет вообще. На второй день игры сумма скиллов у меня перевалила за 1200. А еще я поставил домик с полным кузнечным оборудованием.

Способ быстрого обогащения я вычислил случайно, в процессе производства бинтов. Схема проста, и ее уже знает куча игроков, да и геймастерам я сообщал о ней дважды (один из них мне, бестолковому, дважды втолковывал в ответ, что "это - ФИЧА"):

- покупаешь у основного тэйлора Британнии предметы, из которых можно выделывать ткань. Тут же производишь эту самую ткань и продаешь вендору соответствующие рулоны;
- затратив порядка 100 монет, через 2-3 минуты получаешь около 5 тысяч;
- после респавна шерсти и хлопка на тэйлоре (каждые 7-8 минут) - повторяешь.

Ничего себе фича, позволившая мне уже на второй день поставить жилье прямо у одной пещерки, невдалеке от подземелья Destard (заодно заскочил и в само подземелье. Mamma mia... ИМХО, нельзя заселять монстрами сложнейшие донжоны столь плотно. Сюда люди ходили обычно драконов тэймить, не должна у них во время этого процесса путаться под ногами разная мелочь типа орков).

Не исключено, что схему быстрого обогащения скоро прикроют или уже прикрыли. Но это не должно вас смущать, ибо деньги на этом шарде прут изо всех дыр. Ресурсы дешевы, а произведенные предметы покупаются вендорами по приличным расценкам. Тот же скилл тинкера или карпентера можно тренировать, не отходя от вендора, который служит источником сырья и покупателем всего того непотребства, которое получилось у вас в процессе прокачки. Да и покупка скиллов работает нормально - до 30 единиц и даже чуток выше. Прокачка на манекенах тоже предусмотрена, причем это удовольствие можно совмещать с тренировкой хайдинга.

Правда, и здесь не все безоблачно. Например, в магических шопах отсутствует большинство заклинаний. Да и качается магия что-то уж очень медленно. Жутко медленно, практически не качается. А еще на этом шарде некоторые привычные монстры обрели повышенную скорость. Такую, что еле-еле успеваешь выпустить по орку с лошади одну стрелу, после чего нужно опять учесывать на другой конец экрана. Опять же - нет бинтов, а значит, и нет возможности лечиться скиллом хилинг. Только заклинаниями. А их тоже нет, нужно охотиться на скелетоновых магов на кладбище в надежде, что нужные спеллы окажутся в луте.

Очевидно, чтобы жизнь не казалась совсем уж маслом, к моему домику я получил неньюбайные ключи, которые являются единственным подтверждением моего владения недвижимостью. На всем шарде есть пока только два умельца, способные сделать болванки специальных магических ключей, которые ни при каких обстоятельствах не исчезают с тела. Ломят они за них по 35-40K, но, как вы уже поняли, с деньгами здесь напряга нет. Занимайтесь ремеслом, и у вас все получится.

Ощущается постоянная работа админа и ГМ'ов по улучшению и исправлению местной жизни. Например, мои первые

Заборы: типичный пример латания одних дыр другими




Банк Британнии

попытки тэйминга при никаком скилле позволили мне затэймить пару волков и пантеру. И даже попытка приручить злобно-скоростного Dire Wolf не вызвала у игры никакого протеста. Я уже губы раскатал, представляя, как моя стая дирвольфов рвет драконов... Но уже на следующий день эта дырка оказалась прикрытой.

Еще одна местная фишка: злобно-красные монстры не могут проникать за городскую черту. Поэтому появляется возможность расстрелять любую тварь из лука, находясь от нее в паре метров. Особенно удобно этим заниматься в Magincia, где красные зверюги бродят прямо у города. Нечестно, однако.

Еще одно странное событие: на забитом описанным выше способом лизарде я обнаружил Viking Sword of Vanguishing... То ли мне невероятно повезло, то ли что-то с распределением лута по монстрам тут не так.

Еще здесь моего чара периодически атаковал ужасный противник под названием лаг. Учитывая скоростные характеристики тех же лизарменов, эти моменты, как правило, заканчивались для меня черно-белым экраном.

Общее впечатление от шарда благоприятное. И даже все встретившиеся мне игроки проявляли доброжелательность, такт и искреннее желание помочь новичку. Балансом здесь тоже не пахнет уже хотя бы потому, что отсутствует ограничение 700 скиллов. А это значит, что будут танки-маги со всеми вытекающими последствиями. Да и многое другое будет. Попытался один человече на местном форуме воззвать к благоразумию игроков, справедливо указывая, что OSI не просто так планку для скиллов ввела. Но его просто не поняли. А жаль.

CSD UO Oskom (Россия)

Сайт: *http://ultima.com.ru/*
Софт сервера: *Sphere 0.54v*
Версия клиента: *2.03*
Необходимые файлы:

*- полный архив апгрейда клиента до версии 2.0 (3.8Mb, **http://www.ultima.com.ru/files/200.zip**)*

*- UO client 2.03 (**http://user.cityline.ru/~valer/client3.zip**)*

*- апдейт клиента (не T2A) (**http://www.ultima.com.ru/files/uopatch.zip**)*

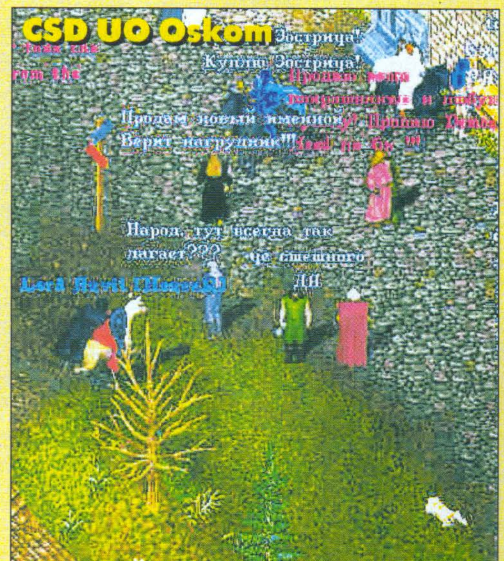
*- апдейт клиента T2A (**http://www.ultima.com.ru/files/t2apatch.zip**)*

*- в login.cfg прописать единственную строку: **LoginServer=62.61.5.62,5003***

Полнота описания этого шарда будет пропорциональной проведенному на нем времени и полученному опыту. Сразу же после рождения в Британнии я обнаружил ужасный лаг. Пара вопросов окружающим на тему "здесь всегда такой лаг или мне просто повезло?" подтвердили мои худшие опасения.

Тем не менее, я решил выждать, покачать статсы, а потом оценить лаг вдали от города. Именно там мне все стало еще яснее.

На этом шарде зарегистрировано 116 гильдий, а количество предметов приближается к двум миллионам. Местные фичи позволяют ставить столь любимые здесь заборы, увеличивая площадь, на которой игроки могут лочить добро.



Вопрос о лаге на фоне торговых предложений. И прямой ответ

Взгляните на скриншот. Такие натюрморты какой угодно сервер посадят. В игре же одновременно находятся от двухсот до пятисот персонажей (максимум за день, в который я здесь играл, - 476 чаров). Судя по рекомендациям разработчиков, соответствующее железо должно в этом случае быть примерно таковым (цитата с сайта разработчиков Сферы): *"это шард, способный войти в тройку лучших. В онлайне - 200-400 пользователей, порядка 1500 активных эккаунтов. Ни один из современных компьютеров не в состоянии потянуть такую конфигурацию без лага. Неприятно это говорить, но это - Божья правда. Dual P4-1.5, 521-1 Gig Ram, 40-80 GIG's HDD и линия 2-10 MBit".*

Нужно, конечно, принять во внимание, что эта фраза была написана в те далекие времена, когда P4 1.5 был пределом мечтаний. Для окончательной очистки совести я быстренько перезаписал login.cfg от RUO шарда и проверил качество коннекта. От банка Минока до основного банка Британнии я доскакал за 4 минуты 50 секунд.

Лагообразующая свалка сокровищ

UO Oskom-2 (Россия)

Сайт: *http://ultima.com.ru/*
Софт сервера: *Sphere 0.54v*
Версия клиента: *2.03*
Необходимые файлы:
- полный архив апгрейда клиента до версии 2.0 (3.8Mb, ***http://www.ultima.com.ru/files/200.zip****)*
*- UO client 2.03 (****http://user.cityline.ru/~valer/client3.zip****)*
*- апдейт клиента (не T2A) (****http://www.ultima.com.ru/files/uopatch.zip****)*
*- апдейт клиента T2A (****http://www.ultima.com.ru/files/t2apatch.zip****)*
- в login.cfg прописать единственную строку: ***LoginServer= 62.61.5.62, 5005***



Решение вопроса о принадлежности местной популяции кур

Этот шард назвать халявным уже нельзя. Месяц вы сможете провести здесь на "гостевом" логине, после чего вам нужно зарегистрироваться (плата за это удовольствие - 3 у.е. или 100 рублей с помощью системы WebMoney). В дальнейшем ежемесячная плата составляет те же 100 рублей.

Тем, кто решил играть за деньги, я все же настоятельно рекомендую уйти на европейские шарды OSI. По крайней мере, у вас будет гарантия, что в один прекрасный момент все ваши оплаченные персонажи и труды не пойдут прахом.

Есть большое подозрение, что графически и идейно Oskom-2 мало в чем отличается от Oskom-1. За время недолгого пребывания замечены следующие фичи:

- с самого начала копается любая руда. При этом в банке нельзя держать вес свыше 400 единиц. Получается нонсенс. Использовать ее я не могу, приходится раздаривать или выбрасывать;

- монстры не пересекают границу охраняемой гардами зоны. На втором десятке минут существования я забил из лука лича, который не смог кастовать ответные заклинания в мой адрес. Еще один нонсенс;

- при использовании бинтов существенно понижается показатель стамины. М-да... ;

- животные обладают излишней тучностью и оперенностью. С коровы можно снять 40 единиц мяса, которое сдается в приготовленном виде в магазин по 20 монет без ограничений. Если хотите на первом дне жизни поставить домишко - генерите чару кукинг 50 и тэйлоринг 49. После этого с каждой коровы вы будете получать порядка 1000 монет. Досадно, что мясо жарится здесь по одному кусочку, а то были бы это еще и быстрые деньги. Еще одно место для скорой халявы: покупаете в магазине перья и древки (за один присест - 90+90+26 штук), сразу делаете стрелы и загоняете их обратно. На каждой стреле зарабатываете 2 монеты. Мелочь, а приятно;

- на шарде работает система рас, каждая из которых обладает определенными преимуществами и характерными признаками;

- выпавшие из перегруженного чара ресурсы и предметы воруются монстрами и NPC! Лежащим на открытом месте мясом может полакомиться та же пантера, а не помещающимися в рюкзак стрелами - арчер-продавец;

Лага на сервере нет. Но и народу очень мало. Как мне кажется, по вполне очевидной причине.

Зеленокожая симпатяга НЕКРОМАМКА - представительница местной эльфийской прослойки. На земле - выброшенная руда



Darklands (Португалия)

Сайт: *http://darklands.clans.vizzavi.pt/*
Софт сервера: *Sphere 0.52 (Linux)*
Версия клиента: *1.26.4*
Необходимые файлы:
*- клиент (****http://darklands.clans.vizzavi.pt/files/client26-4.zip****)*
*- мануал (****http://darklands.clans.vizzavi.pt/files/Darklands_Manual.zip****)*
*- карта мира (****http://darklands.clans.vizzavi.pt/files/DarkMap.zip****)*
*- login.cfg (****http://darklands.clans.vizzavi.pt/files/login.zip****)*

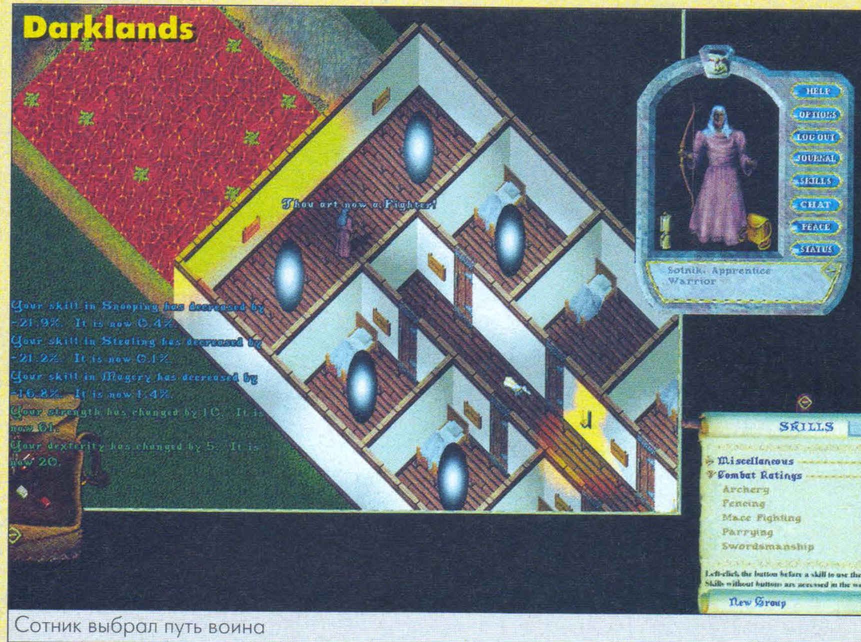
Европейский сервер, который, прежде всего, интересен ролевым подходом и практически тотальной конверсией игрового процесса. Уже в процессе запроса на получение эккаунта вам придется рассказать историю своего будущего героя и изложить причины, руководствуясь которыми, вы остановили выбор на этом шарде.

В случае положительного ответа вам сольют в почтовый ящик три файла: логин, мануал и карту мира. Без знания английского языка на этом шарде делать нечего. Без достаточно внимательного изучения мануала (60+ страниц) - тоже. Снимаю шляпу перед местными кудесниками, которые умудрились логично обойти ультимское "проклятие" 700 скиллов.

Теперь все скиллы привязаны к выбранной вами в самом начале игры профессии. Например, если вы решили стать файтером, то картина будет следующей. Все умения разбиваются на три группы.

В настоящее время для игры доступны две взаимновраждебные расы - люди и полуорки. Сумма статсов для обоих - 300. У каждой расы имеется обнесенное частоколом укрепленное пространство. База людей раскинулась вокруг Vesper'а.

При генерации персонаж получает 2000 монет, которые кладет в конкретный сундук-сейф в банке. В случае гибели он сразу же возрождается в "кабинете" хилера выбранной расы. Существование в форме ghost'а невозможно. Продвижение по общественной лестнице основано



Сотник выбрал путь воина

Прокачка файтера на шарде Darklands

Первичные	Вторичные	Третичные
Swords (до 100)	Tracking (до 70)	Carpentry (до 50)
Maces (до 100)	Camping (до 70)	Hiding (до 30)
Fencing (до 100)	Taming (до 70)	Detecting Hidden (до 30)
Archery (до 100)	Animal Lore (до 70)	Lumberjacking (до 30)
Wrestling (до 100)	Veterinary (до 70)	Mining (до 30)
Tactics (до 100)	Arms Lore (до 70)	Blacksmithing (до 30)
Anatomy (до 100)		Bowcraft (до 30)
Healing (до 100)		
Parrying (до 100)		
Magic Resistance (до 100)		

Все остальные скиллы - по нулям (в т.ч. Magery, Alchemy...)

на приобретении славы. Существует возможность присоединиться к милиции города и выполнять задания по патрулированию его окрестностей. При этом нужно перемещаться вдоль маршрута, обозначенного серией специальных столбов, уничтожая по пути агрессивных животных и монстров. После завершения патрулирования персонаж получает денежную награду и прибавку к славе.

Продвинутым чарам доступна дальнейшая специализация. Так файтеры смогут стать рыцарями, клириками или паладинами. При этом вырастут их возможности по изучению боевых искусств, но и ужесточится наказание за гибель.

Интересно решен вопрос с домами. Все здания в городах в настоящее время пусты. Продвинутые игроки покупают диды на интересующее помещение, находят в городе соответствующее незанятое здание и становятся его владельцами. При этом они получают в свое распоряжение пару колокольчиков. Если в них позвонить - появятся ключи от дома. Если эти ключи случайно потерялись или были у вас отняты - вы просто звоните в колокольчик и получаете их обратно. Правда, изящно?

Класс воров исключен из игры. В этой системе ему просто нет применения.

Отыгрыш роли не то что приветствуется - требуется. Стоило мне в беседе с другим новичком употребить привычное LOL, как тут же возник ГМ, который в течение следующих пяти минут втолковывал всем присутствующим, что никто не использует слова типа LOL в повседневной жизни.

Макроинг разрешен, но строго в присутствии игрока, который должен быть в состоянии сразу же ответить на заданный проверяющим вопрос.

О печальном. Общение клиента с этим сервером не отличается стабильностью. То и дело просматривается звериный оскал лага, да и сам клиент периодически падает безо всяких видимых причин. Также достают создающие дополнительный лаг дождь со снегом, которые в "хороших домах" принято блокировать.

DeusOvis (Великобритания)

Сайт: *http://www.uo.jolt.co.uk/*
Софт сервера: *Sphere 0.55i*
Версия клиента: *2.03*
Необходимые файлы:
- *Starter Pack (**http://www.uo.jolt.co.uk/download/full.zip**)*

Сразу же после генерации я чара я попал в комнату с разноцветными тайлами, которые служили телепортерами в основные города. Через секунду я очутился в Британнии, а еще через минуту у меня появилось ощущение, что я вернулся домой на OSI. Судите сами:

- у моего Sotnik'а появилась приписка к имени Young, означающая, что в течение недели (максимум) его не сможет обижать никто из игроков;
- несколько чаров на крыше основного банка Британнии занимались обычным делом: спарринговали и юзали какой-то баг, связанный с банкиром;
- на ближайшем мосту толпа синих персонажей отражала атаку красных ПК. В обе стороны сыпались стрелы и комбо заклинаний, потом поперек настила выросли три накастованные стены...

Самое главное - на этом шарде действует ограничение 700 скиллов. По статсы отведено 275 поинтов, любой из них не может превысить 125. Интересная фишка - замедленный рост статистик. Если за интервал 2.4 часа любая статистика выросла больше, чем на 4 единицы, то излишек "отсекается".

Окружающие столицу леса и поля заполнены монстрами в достаточном количестве.

Выданные в начале игры 250 монет растаяли быстро, и я занялся поисками средств существования. Вскоре выяснилось, что все необработанные ресурсы в магазинах покупаются всего за 1 монету. Попытка охотиться с луком на скелетов (благо, с купленным bowcraft/fletch-

Сотник произнес LOL... В завершение нотации ГМ сказал: "Обычно я ОЧЕНЬ дружелюбный..."



ing 30+ я навострился выделывать стрелы) оказалась не такой успешной, как я надеялся. Денег на каждом забитом скелете оказалось мало, но самым нехорошим в этом процессе была непредсказуемая скорость монстров: они то тормозили, то резко ускорялись. Зато на скелетоновых костях оставались элементы бонового армора, у которого оказались нормальные показатели защиты. А еще один скелетик меня чуть не зашиб, снеся первым же ударом топора почти все мои 52 хита. Это меня повергло в нехорошее настроение, я убежал, захайдился возле дуба и начал его рубить припасенным топориком, попутно восстанавливая жизненные силы.

Поход на скелетонов позволил мне прикупить до 30 единиц умения Mining, после чего я отправился копать руду. Руда копалась железная и еще нескольких типов. В качестве сюрприза игра выдала ограничение на переплавку: порциями не менее десяти кучек. Это не смертельно, но и непонятно, ведь на плавке скилл всегда растет лучше, чем на работе киркой. Но это мелочи. Зато когда я со своим врожденным умением смисинга 50 выковал пару элементов армора, они безо всяких ограничений были закуплены вендором по стандартной цене. Итак, с комбинацией mining+blacksmithing начинать можно. Правда, не обошлось тут без маленькой хитрости. Скилл майнинг мне преподал кузнец, который обитает в замке лорда Бритиша. Все остальные его просто не знали (тинкер в том числе). Лордовский же кузнец явным образом тоже не признавался в наличии этого умения, сообщая на вопрос о тренинге, что он может меня обучить куче других специальностей "...and more". Так вот это самое "more" и оказалось Blacksmithing.

Деньги начали капать в банковский сейф, но деньги несущественные. Раскачивать персонаж с таким источником дохода не очень-то и весело. Тогда я решил проверить доходность тэйлоринга. К западу от основного банка Британнии я обнаружил место спавна овечек. Причем иногда на одном экране этих блеющих созданий находилось порядка десятка.



Схватка синих с красными на мосту. А я - молодой, меня никто не трогает, можно спокойно понаблюдать

Единственное неудобство: по пути к овечкам, рядом со штатным местом тренинга всех ньюбаев (Warrior Guild), бродят вооруженные луками красные NPC. Как правило, один из них успевает воткнуть в пробегающего мимо чара стрелу.

Еще один оригинальный момент: овечью шерсть можно с каждой овцы получить дважды. Сначала стрижешь ее кинжалом (или топором War Axe!), после чего забиваешь и берешь на теле вторую порцию. У тэйлора шерсть превращаешь в ткань. В чистом виде вендор ее не покупает, зато берет в любом количестве пошитые из нее Fancy Shirts (скилл 30+ покупается здесь же). По моим прикидкам, с одного похода к овцам в конечном счете можно получить порядка 3К монет. Это уже другой разговор.

Приятное впечатление на меня также произвел местный донжон для ньюбаев, в который можно телепортироваться из той же Британнии или Минока. Куча всевозможных монстров, рассаженных по клеткам в ожидании, когда придет страшный ньюбай и откроет двери. Причем в ходе убиения скелетоновых магов у меня сложилось впечатление, что в этом донжоне их магия на моего персонажа не действует. А вот в ближнем бою - все как обычно.

В течение первого дня игры на этом сервере лага не было вообще. На второй день ситуация несколько ухудшилась, скорее всего, сказались выходные. В понедельник чар вновь забегал, как ни в чем не бывало.

Короткие выводы

На очень немногих левых шардах наблюдается желание, а тем более умение соблюсти подобие игрового баланса. Те же 700 скиллов, нормальную заселенность территорий и донжонов нормальными же монстрами, стандартную скорость прокачки скиллов и т.д. Зато изобретаются всевозможные лыжи, гамаки, противогазы, усложняющие и без того устаревший игровой процесс: дополнительные цвета руды и армора, задержки на юзание скиллов, упрощение наказаний за плееркиллерство и т.д. Самодеятельность вмешивается в систему, проверенную на серверах с многотысячной населенностью. Вместо того, чтобы просто залатать в древних клиентах давным-давно выловленные баги и возможности по их эксплуатации, геймmастера накидывают кучи новых. После серверов OSI все это так-то выглядит как минимум убого.

И самое главное. Все это может исчезнуть в любую секунду без объяснения причин и последнего "прости" (совсем недавно канул в Лету российский шард Dark World).

Вот такая, в конечном счете, грустная одиссея получилась.

Я искренне надеюсь, что компании "Никита" удастся в этом году завершить разработку отечественной MMORPG, которая, по странному совпадению, носит рабочее название "Сфера". Нам удалось пообщаться с ее разработчиками, благодаря чему мы публикуем в этом номере соответствующее превью.

Вокруг забитого чара - погребальные костерки. Пример ненавязчивого английского юмора



Эмуляторы Ультимы

Ревенант

Однажды Главред, оторвавшись от компа, где он в очередной раз вел госта по имени Сотник к хилеру, хитро спросил меня:

- Ты умеешь программить серваки?
- Э-э-э... - глубокомысленно ответил я.
- А запускать эмуляторы UO?
- Мнэээ... - уже более уверенно ответил я.
- А как ты относишься к скриптам? - задал коварный вопрос Главред.

На этот раз ответ последовал сразу и незамедлительно:

- К скриптам, товарищ Бойко, я не отношусь!
- Вот и отлично! – просиял БиБ Тхе Талл. – Напишешь статейку по эмуляторам UO... Врезочку, – кровожадно прибавил он, потирая руки...

Итак, что мы имеем на сегодняшний день в плане попыток безуспешно подражать ОСИ, а именно Origin System? А имеем мы три основных эмулятора УО, которые так или иначе используются на фришардах, по крайней мере, в России. Это Сфера (Sphere), ПОЛ (POL) и Уокс (UOX). Конечно, эмуляторов гораздо больше, есть и модификации, например, Wolfpack для Уокса, но это уже детали.

Sphere



Пожалуй, самый распространенный эмулятор Ультимы Онлайн. На Сфере стоят такие монстры, как Ethereal Portal, Оском, и стоял знаменитый "танкодром" "Дарк Ворлд" (Dark World). Знаменит ДВ был не только своим ужасающе манчкинским игровым процессом, кучей глюков и багов, которые тамошние ГМ'ы с блаженным упорством называли "фичами", но и своим форумом, который даст сто очков любой ушной борде по количеству спама и флуда, - настоящее испытание молодой и неокрепшей психики начинающих игроков. Прошедшие школу ДВ смогут спамить везде и всегда, при любой погоде и обстановке элитным TrAnSlItOm, pOvErGaYa v NaTuRe v UjAs LoL vSeH nOoBoV roflmao... Пожалуй, я отвлекся от темы.

Итак, Сфера. Эмулятор хоть и глюкав, не без этого, однако весьма прост в обращении даже для людей, не имеющих выдающихся навыков в программировании. Главное достоинство – стабильность системы при большом количестве игроков. Торможение сервака, когда на шарде 200-300 игроков онлайн, – это одна из главных проблем бесплатных серверов. Для OSI, где каждый шард разделен на зоны, которые поддерживаются разными физическими серверами, этой проблемы вообще не существует. Но бесплатные шарды в большинстве своем располагаются на одной машине, и это весьма и весьма животрепещущий вопрос. Но Сфера, как я уже говорил, позволяет решить его. В отличие от Уокса, например, несмотря на его другие достоинства. Уронить Сферу в даун весьма непросто.

Однако у Сферы есть один существенный недостаток. Данный эмулятор – это проект с закрытым кодом, то есть сделать на его базе что-либо свое, не предусмотренное разработчиками, практически нереально. А не предусмотрена как раз так называемая система "ОСИ плэй". Да, Сфера-шарды - это не OSI-style. В большинстве своем тут нет ни статкапа, ни, естественно, скиллкапа. Многие команды ГМ'ов выкручиваются, создавая подобия ролевых систем типа AD&D с расами-классами-уровнями, чтобы хоть как-то сбалансировать игровой процесс, а многие откровенно пускают все на самотек и не забивают голову подобными глупостями, и на свет выходят могучие "танкодромы" вроде "Езериал Портала" или "Дарк Ворлда". Кому-то это нравится... спорный вопрос. Но лично меня игроки с 34 ГМ скиллами повергают в священный трепет. Настоящие "папки".

POL



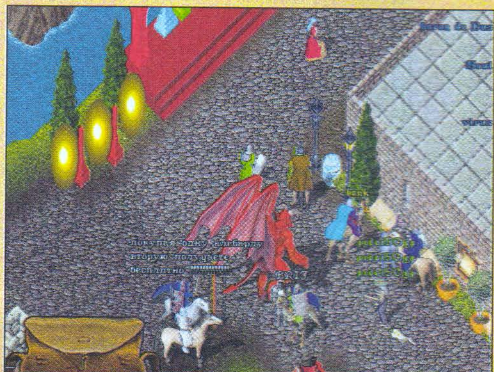
Весьма и весьма неоднозначный эмулятор. По сути, он является полной противоположностью Сфере. Тут открыто все, что только можно, – это и являлось целью разработчиков ПОЛа в далеком 1998, когда сей эмулятор увидел свет. А цель была такова – создать полностью открытый и настраиваемый код, который при этом будет весьма прост в обращении даже для самых отъявленных "чайников". Концепция "распакуй, отконфигурируй и играй", надо сказать, оправдала себя. На ПОЛе существуют такие известные шарды, как сеть ZuluHotel. Выдержка из официального FAQ'a разработчиков (1999 год): "Администратор шарда получит почти полный контроль над всем, что он только захочет настроить. От заклинаний до количества требуемых реагентов, вплоть до повреждений, наносимых NPC, и NPC диалогов. Все, от задержки использования умений до скорости их роста; все, включая протяженность дня и ночи. Если администратор обладает определенным опытом в программировании, то он сможет добавлять новые скрипты, чтобы расширить функциональность наших базовых скриптов. Все исходники скриптов будут включены в архив с POL, так что вы сможете быстро выучить язык скриптов (заметьте, что вам не придется изучать исходник самого сервера, как в UOX)". И еще: "Скажем, если вы напишете крутой AI скрипт для liche. Есть большой шанс, что мы добавим его в распространяемый архив с POL. Для удобства геймместеров и админов все команды, используемые в игре, тоже полностью программируемые. Если вам нужен специальный скрипт (скажем, чтобы окружить игрока орками), вы можете его написать. Существуют меню, в которые можно самому добавлять объекты для того, чтобы потом создавать вещи из этого меню. Также можно просто создать объект, используя его ID (узнать ID можно, например, используя InsideUO). Также вы можете использовать как десятичные, так и шестнадцатеричные числа". Как видите, тут сделано все для простора фантазии любого ГМа. Кроме того, ПОЛ также стабилен, даже при перегруженном сервере. Лагов, например, таких, как на Уоксе, тут не увидишь. Но опять же странное совпадение: почти все шарды, построенные на ПОЛе, – это так называемые "РПГ-шарды", то есть с классами и отсутствием принятой ОСИ системой игры. Надо заметить к тому же, что в России не создано пока ни одного шарда, где была бы в должной степени воплощена и сбалансирована классовая система. Нигде не встретишь стандарта 225/700, который решает весь баланс.

UOX



И, наконец, УОКС. Скажу, что это наиболее близкая мне система по двум причинам. Во-первых, разработчики данного эмулятора ориентировались именно на OSI-style, стараясь создать адекватную замену официальным серверам. Во-вторых, ваш покорный слуга является ГМом одного из Уокс шардов, коих в России всего два. Один из них – "Реал Ворлд", печально известный жуткими лагами, напрямую зависящими от количества под-





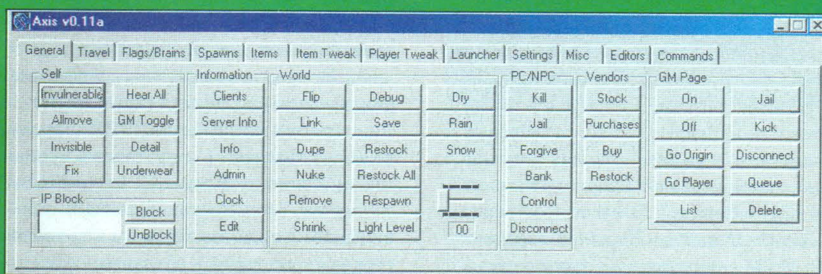
Ставим Сферу дома или в офисе

Для установки эмулятора *Sphere v.55i* на домашнем компьютере или в офисе нужно проделать следующие операции.

1. Раззиповать архив эмулятора (на компакте), например, в каталог *c:\sphere*.
2. Отредактировать файл *sphere.ini* следующим образом (указываются только изменяемые строки, комментарии в скобках не прописывать, естественно):

*SERVNAME=**Navigator*** (Название вашего сервера)
*ADMINEMAIL=**navigat@aha.ru*** (прописать мыло админа)
*URL=**www.gamenavigator.ru** (сайт поддержки)*
*WORLDSAVE=**c:\sphere\save***
*SCPFILES= **c:\sphere\scripts***
*SCPINBOXDIR= **c:\sphere\scripts***
*ACCTFILES= **c:\sphere\accounts***
MULFILES=**D:\uo** (указываете каталог, в котором находится клиент UO)
*LOG= **c:\sphere\logs***

Можете самостоятельно побаловаться с освещенностью, влиянием переносимого веса на стамину персонажа, количеством и максимальным весом предметов в банке и другими параметрами.



Axis - инструмент GM

Выставьте автоматическое подключение новых эккаунтов:

ACCAPP=2

В разделе Login Servers укажите:

[SERVERS]
Имя вашего сервераа
127.0.0.1
2593

3. Пропатчите клиент до версии 2.0. Перепишите в каталог UO с нашего компакта клиент версии 2.03.
4. Для машины, на которой стоит Сфера в файле *login.cfg* пропишите единственную строку:

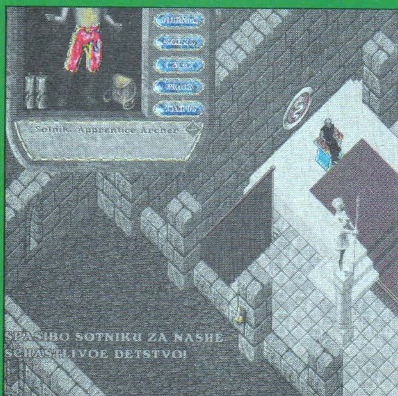
*LoginServer=**127.0.0.1,2593***

Для других машин в локальной сети укажите (вместо *127.0.0.1*) IP-адрес компьютера, на котором установлена Сфера.

5. Запустите сервер.
6. Запускайте клиенты версии 2.03., создавайте эккаунты и развлекайтесь.

Мир, в котором вы окажетесь, содержит только базовые элементы UO. Вы сможете полюбоваться своими чарами и побродить по подземельям и окрестностям. Не более того. Территория T2A - недоступна. Для наполнения мира монстрами, NPC, ресурсами требуется проработанный worldfile, которые в открытом виде нигде не лежат.

Инструмент для доводки "сферовских" миров до играбельного состояния - *Axis v.0.1* мы также выложили на компакт (по принципу "as is" - за что купили...). Хотите - вникайте.

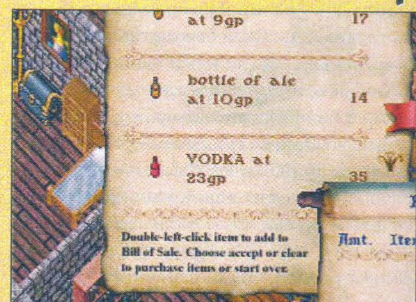


Сотник позирует в кресле Лорда Бритиша во время тестового прогона сервера. Штаны, конечно, странного колора...



ключившихся игроков (на момент написания материала - в дауне). Второй - базировавшийся в Ярославле шард "Ривенделл", которому поначалу удалось привлечь довольно много игроков, привлечь именно тем самым редчайшим ОСИ-стилем (стат- и скиллкап, PvP схватки, исход которых зависел в первую очередь от мастерства игроков, а не от статистик их чаров, и многое другое). К сожалению, УОКС славится не только ОСИ-стилем, но и огромным количеством глюков. УОКС по своей природе тормозной, однозадачный, требует весьма существенных навыков в программировании для создания чего-либо нового, хотя такое возможно и без релизов от разработчиков – код УОКСа открыт. Система, судя по печальному опыту "Ривенделла", жутко нестабильна, шард постоянно падал, висел, не помогала даже введенная позже форсированная система ребутов. А версия УОКСа 1.0, в которой ожидалось решение всех или почти всех проблем, до недавнего времени была отложена из-за ухода из команды ведущего девелопера. Тем не менее, именно УОКС можно считать единственно приемлемым эмулятором, способным копировать ОСИ на просторах бесплатных шардов, как бы парадоксально но сие не звучало. А все потому, что только на его основе возможно воссоздать ту самую систему баланса, из-за которой до сих пор на официальных шардах играют тысячи людей. Ни Сфера, ни ПОЛ такого не позволят, какими бы более стабильными они ни казались. Исходники УОКСА и серверная часть лежат на сайте www.uoxdev.com, доступ к ним полностью открыт. Разработчиками приветствуются любые фиксы и предложения. Надо сказать, УОКС – это единственный эмулятор, созданный из ничего, практически на одном энтузиазме. Хотя это не уменьшает его недостатков.

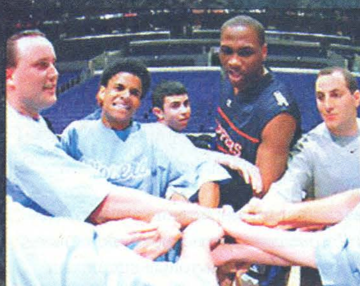
Что же касается шарда "Ривенделл", то в данный момент он переехал в столицу и в скором времени откроет доступ бета-тестерам. Естественно, по традиции это будет строгий ОСИ-стайл шард - от такой концепции команда ГМов (среди которых и ваш покорный...) не отказывалась никогда.



Внутри постер формата А18!

Первоапрельская Z-zone

Пофигатор игрового мира



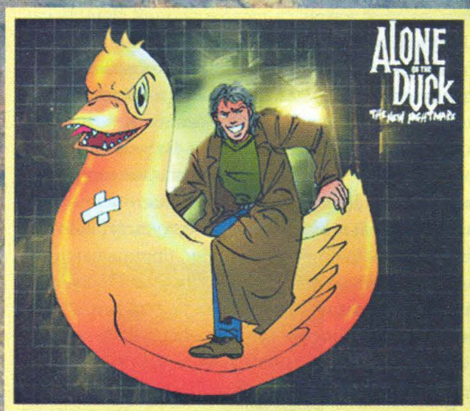
AFRO-AMERICAN & WHITE

Political Correctness Edition



DUKE NUKEM NEVER





HALF-WIFE

Ярослав: Равнина

Уже скоро!

Самый лучший русский журнал о компьютерных играх для настоящих геймеров №1

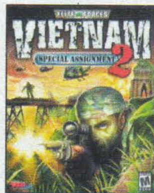
Худшие игры

Худший ACTION года

Андрей Щур

Vietnam 2: Special Assignment

Жанр	FPS
Издатель	ValuSoft
Разработчик	ValuSoft
Рейтинг	Дрянь



Много, много было довольно мерзопакостных игрух в прошлом году, но эта умудрилась затмить их всех. И по праву. Итак, в номинации самый отстойнейший из всех отстоев, кавалер ордена унитаза и просто самая полная фигня года - Vietnam 2.

Надо признать, что сдвиги по сравнению с первой частью есть. Теперь у нас вроде как некое подобие сюжета объявилось. Если раньше нам надо было просто свалить из вьетконговских бамбуковых застенков, прикончив по пути сотни две узкоглазых малополигональных олигофренчиков в кепи a la кулек семечек, то теперь у нас появился главный враг. Сумасшедший спецназовец Flak, ушедший партизанить в леса Вьетконга и Кампучии вместе с шайкой других не менее сумасшедших "зеленых беретов".



В рекламе игрушки употреблялись даже такие "фичи", как "захватывающие 3D эффекты, которые вы не скоро забудете". Вот тут они были правы, – несмотря на то, что релиз игрушки был уже очень давно, поигравшие в это до сих пор еще иногда как вспомнят, в какую гадость играли, так их коробит. Криво прорисованное оружие, ужасные пейзажи, враги, которым отнюдь не похорошело с первой части. Темень, в которой мы копошились до этого, правда, местами рассеялась, открыв взору ландшафт. Не могу сказать, что от этого стало лучше. Светлее – да. Но не лучше.

Специальный приз: Скользкий Ниппель

CIA Operative

Жанр	FPS
Издатель	ValuSoft
Разработчик	ValuSoft
Рейтинг	Дрянь редкостная

Порядком потешившись над темой Вьетнама ValuSoft решила облагодетельствовать своим вниманием ЦРУ, посвятив ей свой следующий тайтл. Не знаю, как к этому отнеслось ЦРУ - там ребята наверняка крепкие сидят, которые вообще выше этого грешного мира, но если б такую игру сделали про меня, я б лично наведался к валюсофтовцам с рельсой. Обычной, не из Кваки. Потому как ну нельзя же так.



Это называется "от перемены мест слагаемых сумма не меняется". Мы играем за секретного оперативника Джека Ноэля, секретно проникающего на территорию секретных преступных организаций для секретных безобразий. И так по всему миру. Беднота текстур, беднота полигонов, нищенство качества и убогость изложения в целом. Особенно понравились декорации в Москве. По мнению создателей игры от матрешек мы уже, слава богам, отошли, а вот от пальцастых новых русских пока еще нет. "Мфскбд. Казино. Цубстбуя спдстлибым?" Такие вот вопросы ставила игра перед игроком в казино "Скользкий Ниппель". Страшно подумать, как бы она ответила на них, если бы все миссии в игре были в России.

Врага надо знать в лицо, поэтому он у вас будет на каждом уровне только одного вида. Чтоб не ошиблись, дескать, в кого стрелять-то надо.

Как и исполнение, так и содержание игрухи вполне достойно того, чтобы поместить ее на второе место пьедестала ужаса и общественного порицания.

Худшая STRATEGY года

Владимир ВЕСЕЛОВ

Sid Meier's Civilization III

Жанр	TBS
Издатель	Infogrames
Разработчик	Firaxis Games
Рейтинг	9.8

Навигатор в целом, стратегический раздел в частности, а лично я, как редактор этого раздела, в особенности очень виноваты перед вами, дорогие читатели. На протяжении целых четырех номеров мы вам нагло и беспардонно врали, всячески прославляя и возвеличивая третью Цивилизацию. Угрызения совести не давали мне спокойно спать по ночам, лишали аппетита и интереса к женщинам. И я не выдержал! Говорю наконец правду – третья Цивилизация очень плохая игра, можно сказать, худшая игра всех времен и народов!

Начнем с графики. Где, я вас спрашиваю, полное и всеобъемлющее 3D? Где плавное масштабирование карты, возможность ее вертеть в разные стороны? Где, наконец, скриптовые сценки на движке игры? Вместо всего этого нам подсовывают старые как мир спрайты, как подвижные, так и неподвижные. Качественные спрайты, не спорю, но ведь спрайты же.

Куда подевались анимационные ролики захвата городов и празднования Дня Всенародной Любви к Государю? Почему вместо кино при постройке Чудес Света нам показывают какие-то статические картинки?



А звук? Почему при выборе юнита не раздается вопросительное "My lord?", а при отдаче команды бодрое "Yes, sir!"? Можно подумать, что разработчики не видели ни одной игры за последние десять лет и не знают, что требуют настоящие стратеги. А куда дели жизнеутверждающий марш, сопровождавший День Всенародной Любви к Государю во второй игре?

Список наций, которые нам для руководства предлагают, это вообще сплошная дискриминация, если не сказать геноцид. Почему чукчей нет? Зулусы есть, а чукчей нет. Вот скажите, чем чукчи хуже зулусов? Зулусам значит можно построить Великую Зулусию от мыс Доброй Надежды до Суэца, а чукчам нельзя создать Великую Чукляндию от мыса Дежнева до мыса Рока.

К стати о геноциде. Все эти дипломатические, культурные и прочие победы не более чем фИговые листочки, прикрывающие истинное лицо (если не сказать мурло) игры – геноцид! Проведенный нами конкурс показал, что достичь высших результатов в этой игре можно только истребив всех конкурентов. Вырезав их, как говориться, от мала до велика. Причем давить все прочие нации лучше всего на начальном этапе, так сказать, истреблять младенцев в колыбели. Я уж не говорю о том, что при захвате городов разработчики просто таки заставляют игрока разрушать эти города до основания и возводить на могилах невинно убиенных жителей новые.

Нет игры хуже третьей Цивилизации! Что тут еще добавить? Ну, разве что, с Первым Апреля вас, дорогие читатели!

2001 года

Худший SIMULATION года

Леонтий Тютелев

Hot Wheels: Jetz

Жанр	Аркадный авиасим
Издатель	Mattel Media
Разработчик	Mattel Media
Рейтинг	Пуск!



Люди из Mattel Media раньше занимались выпуском игрушек про... игрушки. Разнообразные машинки и так далее. Но что-то изменилось у товарищей в голове, и они обратили свои взоры на авиацию. Как несложно догадаться, объектом пристального внимания "игрушечных" разработчиков стали не менее игрушечные самолеты. Однако в своем развитии этой темы господа ушли в глубокий маразм.

Вам не дадут шанса попробовать в действии маленький радиоуправляемый самолетик где-нибудь на открытом пространстве. Все игрушки должны храниться к квартире – постулат сомнению не подлежащий. Вот и отправляются наши крылатые друзья в стесненный быт чьего-то особняка. И летают там. Причем делают это "медленно и печально". А как иначе-то! Кругом стены, полы и потолки, полно мебели и прочей домашней утвари – тут не разлетаешься! Ползут наши авиационные войска в пространстве с черепашьей скоростью, что выглядит на редкость психоделично. Но гениальным творцам и этого оказалось мало – они заставили нас воевать. Противники ничего, кроме слез-не-умиления вызвать не могут.

Прибавьте сюда очень плохую графику и никакой звук и получите повторный обзор игры в списке худших проектов 2001 года.

Специальный приз: разочарование года

MegaRace 3

Жанр	Футуристические автогонки
Издатель	Acclaim
Разработчик	Cryo Interactive
Рейтинг	5.6

А ведь мы ждали его! Жила в сердце надежда на лучшее, но была беспощадно угроблена релизом, который заставил открыть рты от неприятного изумления буквально всех, кто имел "счастье" ознакомиться с MR3. До сих пор непонятно, как можно было настолько по-мутантски извратить грамотнейшую идею первых частей "Мегарейса"!

Выживший из ума ведущий, чьи идеально плоские шутки и постоянное кривляние только портят настроение. Совершенно непонятные машины, которые пришли на смену тем, что так понравились нам в середине девяностых во второй части. Коренным образом измененный дизайн всей игры, начиная от графической начинки и заканчивая построением миссий. Мы не этого хотели. Нам нужен был тот, старый "Мегарейс"!



Ну, а модель поведения парящего над длинной (слишком длинной!) не кольцевой трассой крафта напоминает путешествие мыльницы по льду.

Окончательно добивает агонизирующего потомка-эпилептика славных предков отсутствие современной графической оболочки, что для футуристической гоночной игры сродни тяжелому преступлению. В общем, перестарались французы в своем желании быть оригинальными.

Худшая RPG года

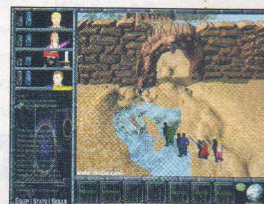
Илья Николаевич

Zenfar

Жанр	RPG
Издатель	Soft Enterprises
Разработчик	Crystal Interactive
Рейтинг	Каток

Если вы спросите, какая RPG была самой ужасной, отвратительной, смешной, некрасивой, тупой, и еще [вставьте сюда свое любимое ругательство], то я смело и гордо отвечу: Zenfar.

Игра эта отличалась самым низким качеством по всем параметрам. Весь игровой процесс заключался исключительно в передвижении между ОГРОМНЫМ количеством одинаковых локаций, не имеющих скроллинга и убиение монстров, для которых эпитет "тупой" был бы практически самой большой похвалой. Не буду спорить, еще там были диалоги и некоторое количество квестов. Однако, диалоги настолько однообразные, нудные и не относящиеся ни к чему, связанному с игрой, что просто проматывались. Квесты же были настолько мифическими и ненужными, что лично я за всю игру не выполнил ни одного.



Местная партия отличалась полнейшей разношерстностью– бродячие джедаи, садомазохисты с плеткой и какие-то порнографического вида барышни: весь этот сброд постепенно поступал под ваше чуткое руководство. Инвентарь в игре почему-то был выполнен в стиле серии FinalFantasy, только гораздо кривее и бессмысленнее.

Сюжета, кстати, в игре тоже явно не наблюдалось – вступительный мультик вместо древней истории рассказывал замечательное повествование о том, как какой-то дебил с квадратной челюстью сражается в пустыне с железным скелетом. А ведь нам еще предстояло узнать, что этот самый дебил – суть главный герой и наше воплощение в виртуальном мире...

Все вышеописанное – это так, прелюдия. На самом деле, конечно, Zenfar попал в раздел RPG и в наш журнал вообще случайно. На самом деле это не игра была, а небольшой паноптикум. Нам показывали, как тупо и по-раздолбайски можно сделать игру, если приложить к этому некоторое количество усилий.

Даже графика, которую можно было оставить попросту нелепой, аляповатой и устаревшей на три года, была доведена до "совершенства". Любой предмет или персонаж здесь нарисован так, чтобы у игрока не появилось сомнений в том, что Zenfar – игра идиотическая.

Конкурент на почетном пьедестале "самая тупая RPG года" у Zenfar был только один – Journey's End. Однако, Zenfar победил, потому что соперника его всерьез рассматривать все же нельзя, потому что наколенная поделка и без амбиций. На сайте Zenfar же мы можем лицезреть сообщение о том, что игра эта легко делает все столпы жанра RPG по части играбельности. И информация о готовящейся Zenfar 2. Лично я жду с нетерпением – не часто приходится так смеяться...



Zenfar 2 в разработке, готовьтесь...

Павел Шумилов

С ног на голову

Обещания разработчиков – штука привычная и знакомая каждому. Пресс-релизы и интервью зачастую могут служить суррогатом слащавой сказки на ночь для самых маленьких. Россыпи "Grounbreaking!" и "Unbelivable!", золотые горы и кисельные берега в самом недалеком будущем, перевороты в жанре и шедевры на века... Каждый девелопер спит и видит, как его детище парадным шагом всходит на игровой Олимп, раздавая конкурентам болезненные пинки по пятым точкам. Справедливости ради заметим, что мечты некоторых сбываются, но сегодня речь не о них. Сегодня мы поговорим о подпольщиках, сознательно уходящих от неоновых реклам в грязные катакомбы. О вонзающих зубы в гамбургеры из крысятины молодых бунтовщиках. О Тайлерах Дарденах, варящих на своих кухнях мыло и готовящихся разнести разжиревшую индустрию вдребезги пополам. Естественно, разрабатываемую ими игру окутывает атмосфера строжайшей секретности. Мейджоры, узнай они об этой мине замедленного действия, не пожалели бы мегабаксов, чтобы придушить проект в зародыше. Так что никаких имен, фотографий, номеров кредитных карт и мобильных телефонов. Встречайте разработчиков "самой отстойной игры всех времен и народов".

Q: Заходите, ребята, этот бункер надежно экранирован от всех видов прослушивания. Почему такая странная стратегия – все хотят быть лучшими, вы же сознательно стремитесь к противоположному полюсу?

А: *Мы – не все, мы сознательно противопоставляем себя мэйнстриму. Все хотят выпустить игру и заработать денег, мы же в деньгах не нуждаемся, а цель наша – уничтожить игроделание в принципе, дискредитировать саму идею. С порочной практикой использования ПК для игр должно быть покончено.*

Q: То есть вы ненавидите компьютерные игры?

А: *И не только компьютерные. Игры приставочные, развлечения для мобильных телефонов и программируемых калькуляторов, телевизионные викторины и конкурсы типа "собери пять крышечек и получи кружечку". Карточные игры и рулеточные столы, "однорукие бандиты" и конструкторы "Лего", роботы-трансформеры и покемоны должны умереть однозначно. Особенно покемоны. Но компьютерные игры все же на первом месте – больно видеть, как гениальное изобретение человечества используется этим самым человечеством столь бездарно.*

Q: Считаете, что компьютерные игры бесполезны?

А: *Если бы они были просто бесполезны, это было бы не так страшно. Они вредны. Это проклятие нашего времени, нависшее над самой интеллектуальной частью населения. Получать пользу от этих порождений злого гения ухитряется лишь горстка людей. Собственно девелоперы и потакающие им издатели, наркодилеры от высоких технологий, впаривающие народу опиум по смехотворным ценам и богатеющие на этом. Разработчики "железа", отчаянно подстегивающие разработчиков игр и тянущие своей "гонкой вооружений" все соки из пользователей. Так называемые "профессиональные игроки", путем нечеловеческих лишений и ежедневных тренировок выведшие себя на уровень, когда они могут в состязаниях с такими же несчастными красноглазыми наркоманами заработать доллар-другой. И вы, журналисты, вешающие лапшу на доверчиво подставленные уши оболваненных вами читателей. Все остальные лишь платят свои кровные и теряют время, в которое они могли бы принести пользу обществу, заняться своим здоровьем, прочитать умную книгу или пообщаться с близкими людьми. Так продолжаться не должно!*

Q: И вы решили не затевать бесплодную борьбу, привлекая на свою сторону общественное мнение, а уничтожить врага изнутри?

А: *Точно так. Справиться с проблемой, действуя извне, не может даже Конгресс США, куда уж нам, простым смертным идеалистам. Поэтому и был избран другой подход. Сделать игру, которая будет с первых секунд внушать непреодолимое отвращение к себе в частности и к индустрии, порождающей такое, вообще. Игроки должны презирать себя за то, что запустили наш продукт, ненавидеть разработчиков, то есть нас, и страстно мечтать о моменте выхода из игры. Мы выработаем в них устойчивый рефлекс, и после нескольких сеансов терапии реципиента при одном только упоминании о "компьютерных играх" буду скрючивать судороги. Переговоры с медицинскими организациями уже ведутся полным ходом, не за горами создание специальных реабилитационных центров. Мы избавим играющий мир от зависимости.*

Q: Гм. Но при таком подходе ваш продукт просто никто не купит.

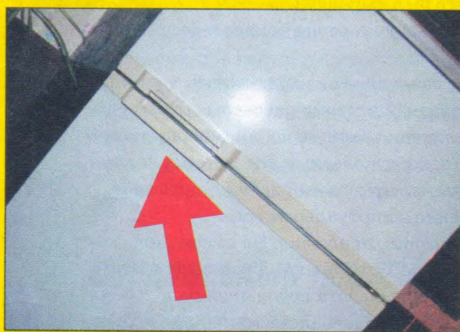
А: *Вот тут вы ошибаетесь. Во-первых, его никто и не собирается продавать. Программа будет распространяться бесплатно, в том числе и через интернет, а время, проведенное пользователем за игрой, – оплачиваться. То есть стимул уже есть, так? Затем, вы недооцениваете фактор любопытства. Многим станет интересно хоть одним глазком взглянуть на игру, которая позиционируется как "отстой всех времен и народов". А там в дело вступят не совсем чистые технологии. Двадцать пятый кадр, гипнотическая музыка, определенные сочетания цветов, нейролингвистическое программирование. Благая цель оправдывает средства. Кроме того, мы ведем работы над созданием и распространением игрового контроллера нового поколения – кресла с цифровыми замками на подлокотниках. Минимальный сеанс игры должен составлять не меньше часа, раз уж мы за это платим, нужно страховаться от читерства.*

Q: Есть такая опция "Uninstall"...

А: *Это вряд ли. Наш продукт пропишется во все мыслимые места, в реестр и ini-файлы, создаст копии себя по всему диску, встроит свой программный код в операционную систему, будет использовать для распространения электронную почту, дисководы и устройства записи CD. В данный момент идет работа над тем, чтобы справляться с низкоуровневым форматированием и успешно противостоять воздействию электромагнита.*

Easter Eggs

Как найти яйца в холодильнике.



1. Найдите холодильник (большой белый стоит на кухне).



2. Откройте холодильник (потяните за ручку).



3. Внимательно осмотрите холодильник (игнорируйте спиртное и мясные закуски). Яйца лежат на полке!

Конкурс!

Объявляется конкурс, кто победит – тому ничего не будет.

Ответы принимаются до следующего первого апреля.

Q: Вижу, вы все продумали. Давайте же чуть-чуть приподнимем завесу тайны и поговорим о самой игре. Начнем с жанра – в какой категории собираетесь выступать?

A: *Скорее всего, это можно будет назвать шутером. Игры данного жанра всегда двигали индустрию, в них обкатывались новейшие технологии. Но мы учитываем и тенденции смешения жанров. Обиженным не уйдет никто. Элементы менеджмента, контроля за подчиненным подразделением и отстройки "базы", необходимость решать квестовые задачки, прокачка персонажа, поездки на транспорте и встроенные спортивные мини-игры. Все будет реализовано на уровне худших представителей данных поджанров. Запутанная система команд, которые все равно будут выполнены неправильно. Кнопки, работающие только две минуты в день при правильном освещении, двери, открывающиеся после двадцатипятикратного подпрыгивания перед ними. Повышение уровня раз в минуту, сотня первичных и десять тысяч вторичных скиллов, каждый из которых по-своему бесполезен. Отвратительная физическая модель, взрывающееся в руках оружие, сюжет, о котором вы никогда так и не узнаете, – мы серьезно подходим к вопросу. И никаких подсказок, намеков и солюшенов.*

Q: Но, встретив нелюбимый элемент, игрок просто попытается его обойти, разве не так?

A: *В том то и дело, что этого ему никто не позволит. Все начнется с процесса генерации персонажа, составления его полного психологического портрета. А затем наша нелинейная игра с множеством сюжетных линий и возможностей прохождения начнет жестко подсовывать игроку именно те моменты, которые ему просто отвратительны. Так личности с пацифистскими наклонностями будут вынуждены буквально прорубаться сквозь толпы монстров, выглядящих отталкивающе реалистично. Их экраны побагровеют от крови, под их ногами будут чавкать глазные яблоки врагов и растекаться пульсирующие внутренности... Напротив, поклонники насилия во всех его видах будут вынуждены продираться сквозь многоэкранные диалоги, выполнять квесты исключительно мирного содержания, переводить старушек через дорогу и кормить телепузиков с руки.*

Q: Кстати, о противниках. Как у них с интеллектом?

A: *От гениальности до идиотизма, причем возможности отличить первых от вторых у игрока не будет ни малейшей. Сочетание прилетающих через весь уровень пуль, разящих наповал и пытающихся протаранить стену врагов – наше ноу-хау. Один и тот же монстр может как терпеливо ждать героя за углом, ничем не выдавая своего присутствия и при появлении разрядив ему в лицо весь арсенал, так и меланхолично пройти мимо, не обращая внимания на игрока, даже если тот устроит салют из всех орудий. Отдельным поводом для гордости является реализация нами бесконечных респаунов. Враги в обязательном порядке будут появляться на уровне именно таким образом, в огромных количествах материализовываться в уже зачищенных комнатах, телепортироваться вам за спину и прямо на голову, будут по мановению генератора случайных чисел убивать ключевых персонажей, уничтожать квестовые предметы и заклинивать своими телами важные двери.*

Q: Рискну предположить, что сейвы в игре отсутствуют в принципе?

A: *И попадете пальцем в небо! Это слишком просто. Нет, сейвы будут – в ограниченном количестве и в строго отведенных местах, ничем себя не афиширующих. Для чего мы делаем эту поблажку? Ну, нельзя же лишать нашу игру возможности запороть сейв и терять такую великолепную feature, как несовместимость старых сейвов с игрой после пропатчивания (которое, к слову, будет осуществляться автоматически без ведома игрока).*

Q: А что вы скажете о системных требованиях?

A: *Мы постараемся, чтобы игра в равной степени тормозила на любой системе, обратив особое внимание на распальцованных обладателей hi-end техники, считающих, что жизнь удалась. Периодические выпадания в мертвенно-синий экран General Protection Fault через неравномерные, тщательно рассчитанные промежутки времени, исчезновение с винчестера важных файлов, уничтожение драйверов и физическое повреждение "железа" – все это должно понравиться нашим клиентам. Особняком стоит multiplayer, задача добиться даже на выделенных линиях неприемлемой для плавной игры величины лага непроста, но мы почти с ней справились.*

Q: Что ж, планов у вас много. Желаю успешно их реализовать и покончить со злом КИ раз и навсегда.

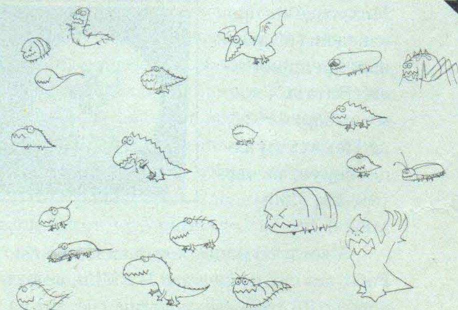
A: Спасибо. Публикация этого материала вам зачтется как благое дело, и бета-версию мы вам высылать не будем.

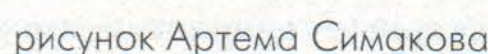
Расценки на заказные статьи в журнале Пофигатор Игрового Мира

Рейтинг	Цена
7.0	500 $
8.0	1000 $
9.0	3000 $
2.0 (для конкурентов)	5000 $
Дополнительные услуги	**Цена**
+ Компас	2000 $
+ Красивые скриншоты	300 $
+ Умный эпиграф	100 $
+ Выбор раздела	200 $
+ Автор статьи – редактор	см. таблицу взяток
Фразы в тексте	**Цена**
+ "Вы не пожалеете"	100 $
+ "хит сезона"	250 $
+ "Игра года"	1000 $
Человек	**чем берет взятки**
А. Щур	хитпойнтами
В. Веселов	борзыми щенками
Л. Тютелев	лошадиными силами
А. Алаев	жилиными
Ю. Пашолок	мегагерцами
Д. Ароненко	качественными скринами
К. Подстрешный	размерами груди
И. Бойко	у вас нет таких денег

За дополнительные 25$ вы можете увидеть Review на свою игру в рамочке.

первые арторки из игры




рисунок Артема Симакова

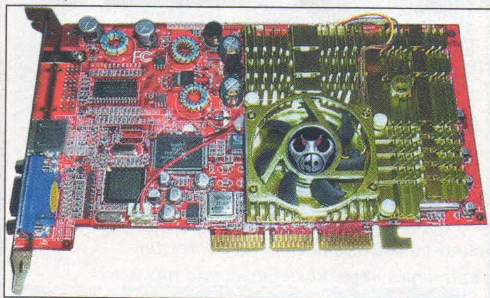
Эксклюзивный обзор KDfx2

Юрий Пашолок

В апреле 1999 года российская компания K-D LAB, известная ранее своими разработками в области компьютерных игр (Vangers, Mobl, Biprolex+) и графических технологий, официально объявила о скором окончании работ над аппаратным воксельным акселератором трехмерной графики, более известным под названием KDfx. Созданный совместно с оборонным предприятием "Янтарь", выпускавшем в советское время сверхточное электронное оборудование для военных систем, KDfx обладал рядом преимуществ перед разработками конкурентов. Увы, но в результате происков конкурентов, прежде всего ныне почившей в бозе 3dfx, крайне перспективная разработка так и не вышла за рамки рабочих прототипов.

Однако на этом история не закончилась. Учтя допущенные ошибки, K-D LAB и "Янтарь" в обстановке строжайшей секретности начали разработку графического адаптера нового поколения. Нам удалось заполучить для теста один из первых рабочих прототипов новой видеокарты. Итак, встречайте KDfx2, видеокарту, по всем параметрам превосходящую пресловутый GeForce4!

Плата



В то время, как SiS представила на CeBIT первую видеоплату, поддерживающую стандарт AGP 8X, K-D LAB готова к выпуску продукта, имеющего интерфейс AGP 16X! К сожалению, нынешние материнские платы обладают интерфейсом AGP 4X, так что в полную мощь KDfx2 сможет себя показать не ранее, чем через год. В любом случае, у продукта K-D LAB имеется серьезный ресурсный запас, позволяющий ему в дальнейшем составлять достойную конкуренцию видеокартам конкурентов. Карта обладает 128 Мб DDR SDRAM памяти, размещенной в четырех микросхемах на лицевой стороне PCB.



Микросхемы произведены оборонным предприятием "Янтарь", время выборки – 2.0 ns. Память функционирует на частоте 375 (750) МГц.

А вот и "сердце" новой видеоплаты. Работает оно на частоте 375 МГц, выполнено по 0,13 мкм-технологии, состоит из 70 миллионов транзисторов. Для охлаждения памяти и GPU применяется довольно хитрая система: помимо штатных радиаторов, используется аналог модуля Пельтье. Получившаяся конструкция отлично справляется с поставленной задачей.

РазГон

Использование мощной системы охлаждения имеет обратную сторону медали: в плане разгона KDfx2 показал себя не с лучшей стороны. Поскольку это была одна из первых плат, особо мучать мы ее не стали, ограничившись разгоном GPU до 400, а памяти до 800 МГц. Разгон дал достаточно неожиданные результаты, об этом читайте ниже.

Установка и драйвера:

Для испытания KDfx2 использовался следующий стенд:
- процессор AMD AthlonXP 200+;
- материнская плата Soltek 85DRV2 на базе VIA KT266A;
- оперативная память 512 DDR SDRAM PC2100;
- жесткий диск Seagate Barracuda ATA IV 40 Гб;
- операционная система Windows XP.

При тестировании nVidia GeForce4 Ti 4600 использовались драйвера Detonator XP версии 27.51. При тестировании KDfx2 использовались поставляемые с платой референсные драйвера.

Результаты тестов

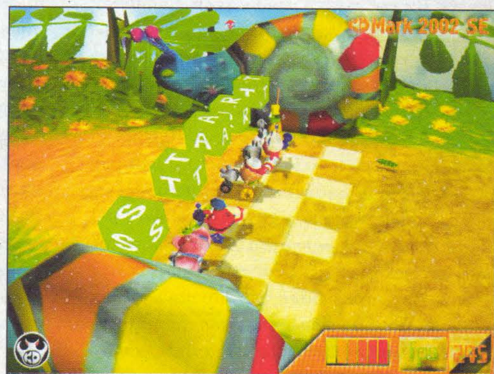
К качеству 2D не возникло никаких нареканий: KDfx2 выдает отличную картинку во всех диапазонах разрешений, лишь немного не дотягивая до ставшего легендой Matrox G400. Учитывая наличие DualHead (аналога системы HydraVision от ATi), позволяющей одновременную работу на двух мониторах, такую карту вполне можно предложить так называемым продвинутым клеркам.

Итак, здесь нас ожидает небольшой сюрприз. Дело в том, что ныне существующие тесты не могут в полной мере оценить производительность KDfx2. Поэтому в комплекте с видеоплатой поставляется бенчмарк нового поколения, KD Mark 2002 SE (Samog Edition). Итак, вот основные типы тестов, включенных в KD Mark 2002 SE:

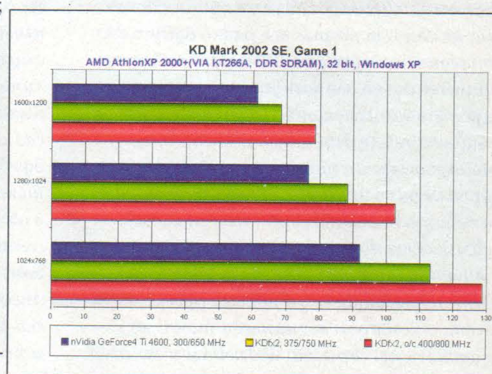
- Game1;
- Game2;
- High Polygon Count;
- High Voxel Count.

Кроме того, содержится еще порядка десяти "второстепенных" тестов. Главным отличием KD Mark 2002 SE от продукта MadOnion является наличие тестов, в которых ведущая роль отдана не полигонам, а вокселям. Это и не удивительно: K-D LAB активно продвигает воксельные технологии, имеющие ряд преимуществ по сравнению с полигонами. Итак, приступим.

Game 1



В качестве базы для данного теста послужила игра СамоГонки, использующая полностью полигональный движок.



Первый тест и он же первая победа KDfx2! В среднем детище K-D LAB обогнала GeForce 4 Ti 4600 на 8-12 процентов, однако, это еще не все. Разогнанный KDfx2 показал себя с лучшей стороны: отрыв от GeForce 4 составил более чем двадцать процентов! Создается такое впечатление, что K-D LAB занизила характеристики видеокарты. Особой сенсации данный тест не вызвал – KDfx2 обладает куда большими частотами GPU и памяти.

Game 2



А вот этот тест гораздо интереснее: создан он на базе "Периметра", пока еще не вышедшей стратегии от K-D LAB. Игра использует воксельно - полигональный движок и от этого теста можно было ждать неожиданных результатов.



Полный провал GeForce4! Местами KDfx2 обходит конкурента почти вдвое, что же касается показателей разогнанной версии видеокарты, то при виде них можно отправлять в офис nVidia грузовик с валерьянкой. K-D LAB осталась верной себе. Основная "заточка" KDfx2 делалась на воксели, что и показывает данный тест.

High Polygon Count

В данном тесте GeForce 4 повел себя несколько хуже, чем в Game 1. Отставание от KDfx2 составило в среднем от 15 до 25 процентов. Что же касается разогнанного варианта KDfx2, то он местами обходит конкурента чуть ли не на треть. nVidia есть о чем задуматься...

High Voxel Count

Провал GeForce 4 в воксельном тесте еще более ощутим, чем в Game 2. KDfx2 стабильно обходит конкурента более чем в два раза, и это факт. Про разогнанный KDfx2 я вообще умолчу – там разрыв еще более катастрофичен для продукта nVidia.

По результатам всех тестов были получены следующие результаты:

KD Mark 2002 SE, arkans

nVidia GeForce4 Ti 4600:	7824
K-D LAB KDfx2:	13471

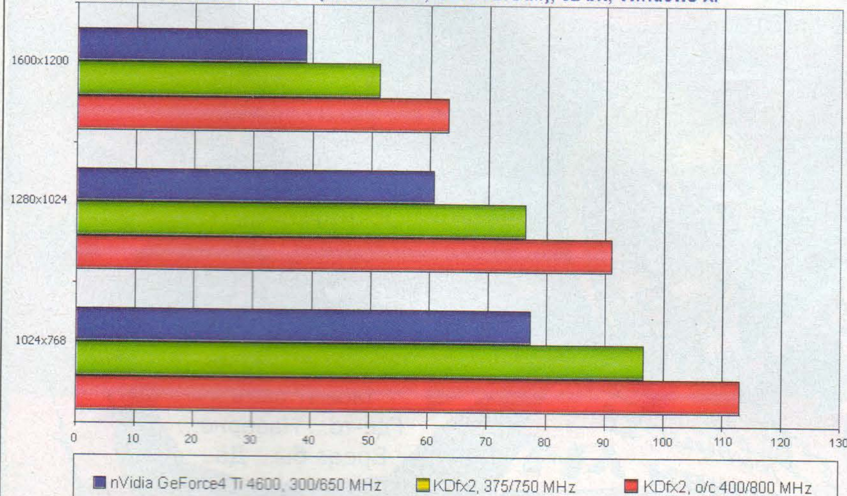
Комментарии излишни.

Послесловие

В настоящее время K-D LAB работает над модернизацией своей видеокарты. Итак, вот какие технологии нас ожидают в самое ближайшее время:

Vox-патчи (TRUVOX). Суть данной технологии заключается в следующем: модель на "железном" уровне разбивается на воксели и получает необходимый "объем". Самое главное, что, в отличие от технологии TRUFORM, разработчики имеют возможность контролировать этот самый объем, кроме того, модель не нужно переделывать, изменения делаются непосредственно в коде игры.

Поддержка DirectX 9.x. В настоящее время компания Microsoft работает над новой версией данного API. Как только он будет выпущен, поддержка будет включена в новые драйвера.



KD Mark 2002 SE, High Voxel Count
AMD AthlonXP 2000+(VIA KT266A, DDR SDRAM), 32 bit, Windows XP
1600x1200
1280x1024
1024x768
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130
nVidia GeForce4 Ti 4600, 300/650 MHz
KDfx2, 375/750 MHz
KDfx2, o/c 400/800 MHz

Выводы

K-D LAB со второй попытки удалось создать более чем достойную видеокарту, способную утереть нос всем без исключения конкурентам. Более того, судя по тому, как вела себя разогнанная версия KDfx2, видеокарта обладает еще более высоким потенциалом.

Что же касается планов по выпуску KDfx2, то ситуация пока остается туманной. В настоящее время K-D LAB ведет переговоры с рядом зарубежных производителей и как только их возможности подтянутся к технологиям, которые заложены в KDfx2, подобные видеокарты появятся на рынке в массовом порядке.

Комментарий производителя

Мы связались с калининградским головным офисом K-D LAB и получили следующий ответ на наш вопрос о целесообразности появления на рынке KDfx2:

"К сожалению, слишком многие забыли о том, что полигональная графика является лишь ступенькой на пути человека к полноценной визуализации виртуальных пространств. Окружающий нас мир состоит вовсе не из полигонов, это скорее костыли на нашем пути повторения реальности, а значит технологически мы должны искать иные пути к созданию высокореалистичных иллюзий. Наша природа выбрала крошечные частицы, атомы, в качестве базового материала. Это подсказывает, что воксельный подход должен в конечном итоге победить. К этому склоняются многие эксперты индустрии. Так, однажды Джон Кармак из id software заметил: 'All analytic curved surface representations basically suck!', а затем рассказал о своем видении будущего: '...eventually 3D hardware will be based on some kind of multiresolution representation...' и далее '...Voxels are one example of such a structure...'. Оказалось, что он уже давно написал свой воксельный рендер, но уровни для Quake 2 занимали там по три гигабайта данных! (источник: http://www.unrealities.com/ web/johnc-chat.html#Future) В итоге мы сосредоточились на решении проблемы визуализации воксельных пространств и, используя анизотропно-фрактальное сжатие потоков данных по собственному ноу-хау алгоритму, нам удалось добиться приемлемого быстродействия. Следующим нашим шагом будет интеграция в наш чип физического моделирования реальности на низкорешетчатом уровне".

№7 Секс, Насилие, Рок-Н-Ролл

Произведению нужен злодей!

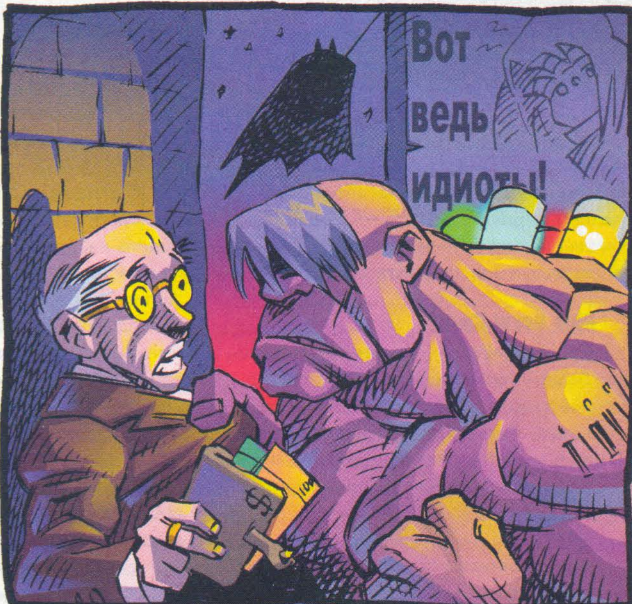
Автор: Д. А. Кузьмичёв
Арт-Студия: Люди Мёртвой Рыбы

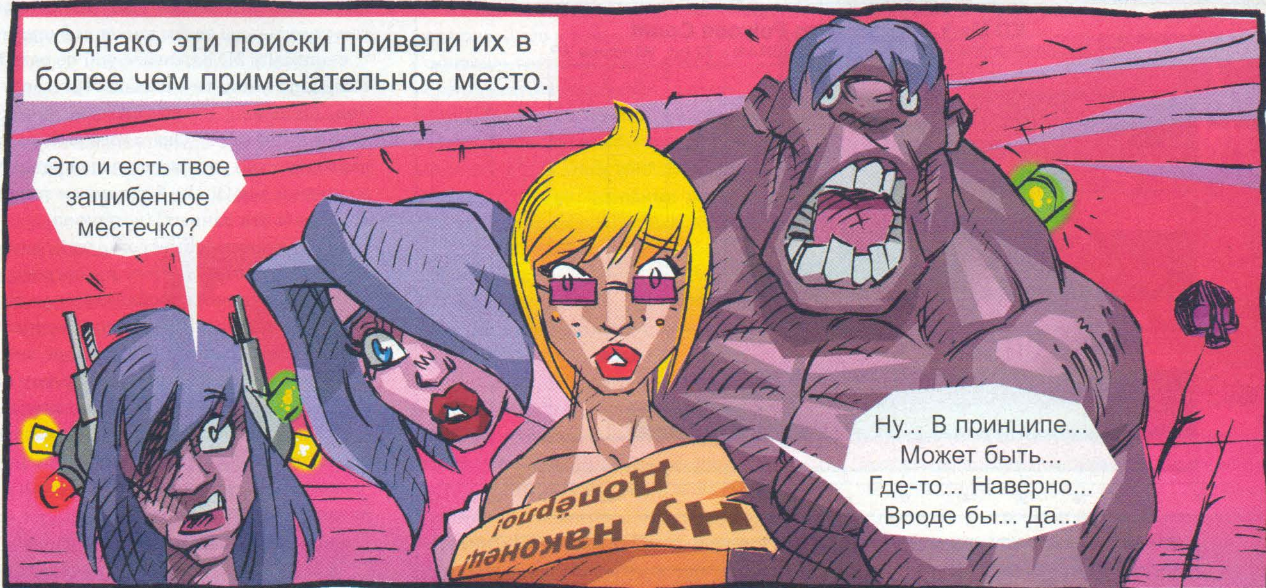
После того, как наших героев выставили из города, они вовсю занялись поисками своего места в жизни. Но преуспели, прямо скажем, не очень...







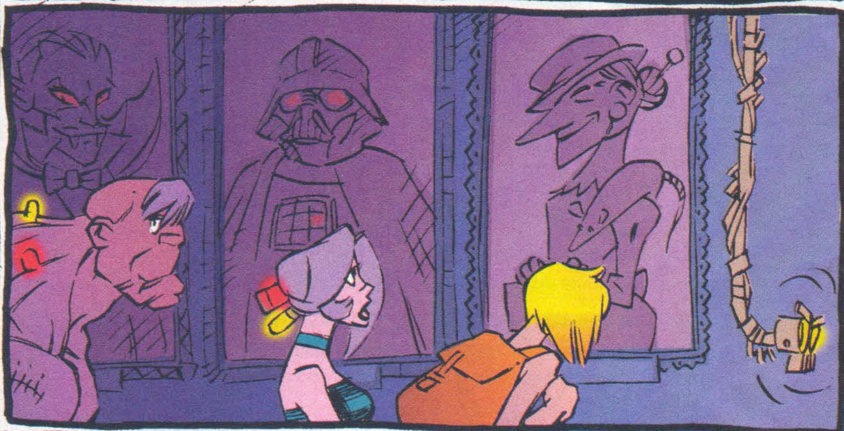














Продолжение следует...

Вешаем ярлыки на компьютерные игры

Маша aka Jennifer
Константин Подстрешный

Неплохой задел... для цензора
Иван Тропов "Цензор"

Борьба за мораль и нравственность в нашем обществе не затихает ни на минуту. Из одной крайности люди бросаются в другую, переходя от чопорности к разнузданности и наоборот. Но на страже не дремлют некие силы, которые нам, простым смертным, не позволяют слишком отклонятся в сторону насилия и секса. Эти стражи ревностно следят за всеми выходящими в свет новиками в области видеозаписей, книг, и, конечно же, игр.

Взяв в руки коробку с любой зарубежной игрой, вы наверняка заметите где-нибудь в уголке странный серый квадратик, на котором будет написано нечто вроде "Teen" и ниже аббревиатура ELSPA или ESRB.

Цензоры в США

ESRB (Entertainment Software Rating Board) была создана в 1994 году с целью рассматривать и навешивать на игры оценочные ярлыки.

Как это происходит? Берут трех независимых, специально обученных человек, которые, естественно, не принадлежат ни к одной из заинтересованных компаний, и сажают за игру. Причем эти люди разных возрастов и рас. Поскольку у них также разное социальное происхождение, каждый оценивает предложенную игру по-своему, так что практически все ее стороны оказываются всесторонне изучены.

И вот какие значки могут стоять на игре:



EC (*Early Childhood*) – для самых маленьких, точнее – от трех лет. Тут вы не найдете ничего, что могло бы ранить нежную детскую психику.



E (*Everyone*) – до 1998 года **K-A** (*Kids to Adults*), предназначены для, так сказать, широкого круга пользователей (от 6 лет). Здесь могут присутствовать минимальные дозы насилия или не слишком литературная речь (скажем, легкие тумаки и слова вроде "мерзавец" или "свинья").





T (*Teen*) – с 13 лет начинает многое позволяться. Скажем, вполне допустим сюжет, связанный с жестокостью, выражения могут быть покрепче и возможно наличие некоей фривольной темы.



M (*Mature*) – для зрелых личностей, которыми считаются люди, достигшие 17-летнего возраста, наступает время всяческих поблажек в виде еще большей жестокости (кровь ручьями, ошметки тел), еще более крепких выражений и эротических изображений. Кстати, Redneck Rampage был некогда причислен к этой категории.



AO (*Adults Only*) – и все, что угодно, для лиц строго старше 18 лет. Изображение насилия в явном виде, а также подробный показ сцен сексуального содержания возможен только в этой категории.



Ну и куда уж без любимца публики Carmageddon?

Дополнительно на задней части коробки может быть более подробное описание деталей, позволивших наклеить на игру именно такой ярлык. Среди них попадаются:

Blood and Gore – кровь, а также расчлененные тела.

Gambling (Gaming) – в игре могут присутствовать элементы азартных игр.

Mature Sexual Themes – провокационные материалы, фотографии или анимированные изображения обнаженного тела.

Mild Language – в игре используются такие ругательские словечки, как "черт возьми".

Mild Lyrics – намеки на оскорбления, секс, жестокость, алкоголь или использование наркотиков (но только намеки!).

Mild Violence – изображение людей в небезопасных ситуациях и жестоких сценах.

Strong Language – часто используемое английское ругательство из четырех букв.

Strong Lyrics – оскорбления и ясные ссылки на все те же жестокость, секс, наркотики.

Strong Sexual Content – графическое изображение сексуальных сцен и человеческого тела (включая полную обнаженность) фотографического качества.

Suggestive Themes – средней тяжести провокационные и фривольные материалы.

Use of Drugs – в игре присутствует употребление наркотиков, которое либо не осуждается, либо восхваляется.

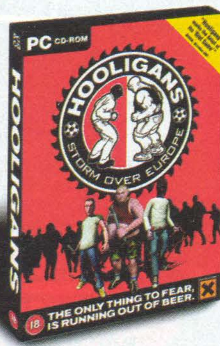
Use of Tobacco and Alcohol – то же самое: алкоголь и табак употребляются с видимым удовольствием, или, во всяком случае, без неприятия.

Цензоры в Европе

ESRB действует на территории США, тогда как в Европе существуют свои стандарты для игровых рейтингов. Занимается

ELSPA комментирует хулиганскую компьютерную игру

(Пресс-релиз от 5 марта 2002 года)



"Сегодня в Объединенном Королевстве начались продажи компьютерной игры Hooligans (*review в НИМ №3 за этот год - прим. ред.*), разработанной датской компанией Darxabre, ориентированной на рынок компьютерных игр для взрослых. Менее чем 1% таких игр был выставлен рейтинг 18 по системам ELSPA или BBFC. Понятно, что компьютерные игры предназначены не только для детей. Сейчас много игр, которые привлекают взрослых в основном уровнем сложности, а не тем, что графика содержит сцены для зрелой аудитории.

ELSPA представляет интересы английских издателей компьютерных и видео игр. Hooligans были созданы в Голландии и их разработчик, Darxabre, не сумел найти издателя, сотрудничающего с ELSPA, для распространения в Великобритании. Причины были двояки: игра никому не понравилась, и ее содержание выглядит противоречащим нормам ELSPA. О распространении в Великобритании Darxabre договорилась с компанией, не входящей в ELSPA, и она представила эту игру в соответствии с принятой процедурой BBFC.

Тот факт, что ни один из членов ELSPA не захотел иметь дело с этой игрой в Великобритании, наглядно иллюстрирует уровень социальной ответственности, с которой они относятся к содержанию игр. Следовательно, Hooligans это не та игра, с которой английская игровая индустрия хотела бы иметь дело, и мы считаем неудачным то, что игра будет издана здесь, что так или иначе бросает тень на британскую игровую индустрию в целом."

При этом в заявлении нет ни слова о том, что Hooligans: Storm over Europe получила в BBFC рейтинг "От 18". Hooligans - игра посредственная, Darxabre не на что больше было уповать, кроме как на аморальную составляющую. И конечно же она не сможет достичь такой популярности как Carmageddon, Blood или Postal, где помимо жестокости и насилия, были другие веские плюсы. Например, отличный черный юмор, достойна для того времени графика, а главное эти игры могли снести крышу любому, кто проведет за ними ночь-другую.



Wolfenstein традиционно запрещают в Германии

этим ELSPA (the European Leisure Software Publishers Association), которая произошла от британского совета по классификации фильмов (BBFC). Первоначально BBFC занимался исключительно видеолентами, а все игры считались освобожденными от его внимания. Однако с развитием технологий стало возможным выводить в игре вместо маловразумительных картинок настоящие видеовставки, да и сама графика стала более детализированной. Соответственно, после того, как в этих играх нового поколения появлялись сцены сексуального характера или связанные с насилием, они становились объектом внимания BBFC. Впрочем позже, после многочисленных дебатов и обсуждений, было решено, что игры – это нечто, совершенно отличное по характеру от фильмов и, соответственно, была создана ELSPA. Отныне Ассоциация должна была выставлять играм рейтинги, ориентируясь на возраст игроков.



От 3 лет



С 11 лет



С 15 лет



Для познавших жестокую жизнь, то есть с 18 лет

Если же игра слишком выделяется из общего ряда, или в ней присутствуют реалистичные изображения половых органов и таких занимательных процессов как пытки животных или мочеиспускания, ее следует перенаправить в Совет, который выставит уже свой собственный рейтинг. У BBFC на вооружении следующие типы ярлычков:



Universal. Для всех возрастов.



Parental Guidance. Значок "Предупреждение для родителей". Некоторые сцены могут быть неподходящими для маленьких детей.



Только от 12 лет и старше.

Только от 15 лет и старше.



Только от 18 лет и старше.



Для ограниченного распространения. Продажа в специализированных магазинах (например в сексшопах), куда запрещен вход тем, кому еще не исполнилось 18 лет.

Среди последних "подозрительных" игр, попавших в BBFC, хит сезона Max Payne, ему выставили "от 15 лет". Еще легко отделался.

ELSPA и BBFC вместе работали идеально, пока не появилась игра Carmageddon. Как раз в то время активно обсуждался фильм Дэвида Кроненберга "Crash", и поэтому тема автомобильных аварий и наездов была поднята в обществе. Первоначально, отметив крайнюю условность игры, ELSPA не направила Carmageddon в BBFC. По этому поводу разразился страшный скандал.

Люди недоумевали, как можно было разрешить игру, цель которой давить жителей на улице города и устраивать аварии другим машинам. Безусловно, SCI, издатель Carmageddon'a, знал, на что шел. Он надеялся, что, раз столь агрессивные

Кровожадный Postal был запрещен в Австралии

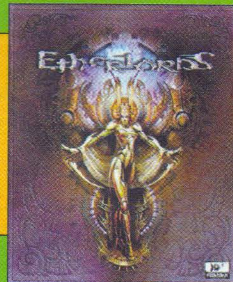


Рейтинги...

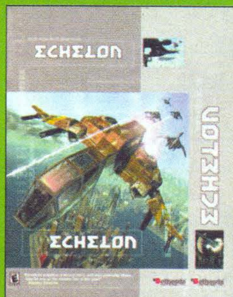
Которые западные цензоры выставили нашим играм:



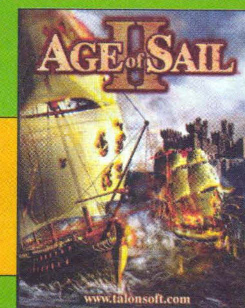
Аллоды (Rage of Mages)
ESRB E (everyone)
в Германии USK с 12 лет



Демиурги (Etherlords)
ESRB Teen (Teen 13 + Blood/Violence) во Франции - с 12 лет



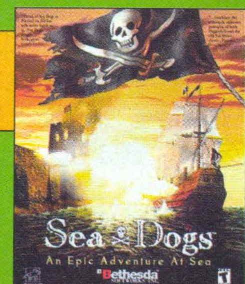
Шторм (Echelon)
ESRB E (everyone)



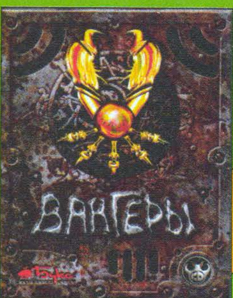
Age of Sail 2
ESRB Teen



Ил-2: Штурмовик (IL2 - Sturmovik)
ELPSA - Minimum Age: 15
ESRB - E (everyone)



Корсары (Sea Dogs)
ESRB Teen



Вангеры (Vangers)
ESRB E (everyone)



Проклятые земли (Evil Island)
ESRB Teen (Teen 13+ Blood/Violence)
в Германии - рейтинг USK - с 16 лет во Франции - с 12 лет


Moonstone: A Hard Days Knight старенькая Action-RPG 1992 года выхода, славилась излишней кровожадностью, вот совсем не по-рыцарски отрубаем поверженному врагу голову

игры, как Duke Nukem и Quake сумели получить ярлычок "18", значит, и у них получится. Однако общественный резонанс превзошел все их ожидания, и игру перенаправили в BBFC.

SCI не растерялись и, пока суд да дело, выпустили версию игры, в которой вместо людей ходили зомби, а кровь была зеленого цвета. Ярлычок был смешной: "15-17". После этого шага BBFC разозлился на издателей и запретил первоначальную версию, аргументировав это тем, что все развлечение в игре сводится к убийству людей за очки. Но ELSPA способствовала тому, чтобы запрет сняли.


Fallout тоже был веселой игрушкой


Blood "only for persons of 18 years and over" 500 лембед? Легко! (скриншот с сайта BloodPlanet)

Между прочим...

- Нами незаслуженно был забыт рейтинг aDeSe, действующий на территории Испании.
- На нашем диске лежат анкета, которую заполняют цензоры ELSPA.

После этого "жестокие" игры стали появляться как грибы после дождя, а еще немного спустя перед оценщиками игр возник вопрос иного рода. Что, если в игре не содержится насилия или сцен эротического характера, но она, пусть даже неявным образом, пропагандирует воровство? Grand Theft Auto получила "18", а ELSPA снова разошлись во мнениях с BBFC.

Еще более жесткие возрастные ограничения действуют на территории Германии. USK (Unterhaltungssoftware SelbstKontrolle) подходит к своей работе со знанием дела – оценивает более 90% программного обеспечения ФРГ. Именно в Германии были первыми запрещены Wolfenstein 3D, Carmageddon и еще до выхода Return To Castle Wolfenstein. (В результате один человек заработал себе на квартиру, перевозя из соседних государств нецензоренную версию Carmageddon.) USK вешает на игру один из пяти ярлыков:



No age restriction – игры с таким значком считаются безопасными для всех возрастов. В них нет столь омерзительного для настоящего немца насилия.



Suitable for ages 6 and over – награждаются продукты в которых присутствую в комическом или абстрактном виде элементы соревнований между участниками. Также отсутствуют излишние эмоциональные сцены, которые могут напугать ребенка младшего школьного возраста. Часто вместо "с 6 лет" ставят "с 8" или "с 10", особенно если в игре есть мрачные сцены или что-то, что может вызвать стресс (например, трудные задания на быстроту реакции).



Suitable for ages 12 and over – для среднего школьного, от 12 до 15.



Suitable for ages 16 and over – от 16 и старше. Основной критерий для отбора в эту категорию - наличие сражений с применением оружия против человекообразных противников.



Not suitable for ages under 18 – строго от 18 лет. Суровой рукой цензоров игра может быть направлена в организацию с длинным названием Federal Examination Department for Publications Harmful to Young Persons, который может и вовсе запретить появление такого сомнительного продукта на германском рыке.

Таким образом, сейчас все выходящие игры на западе подвергаются строжайшей процедуре "рейтингования". Впрочем, для нашей страны это пока вовсе не актуально: хотя пираты старательно воспроизводят непонятные значки на своих коробочках, об их смысле мало кто из родителей догадывается.

На сайте RtCW внизу, рядом с германским флагом, можно увидеть надпись на английском и немецком языках следующего содержания:
"Важное замечание для германских пользователей – Отмазка: Вы входите на сайт Castle Wolfenstein. Текущие страницы могут содержать информацию, запрещенную германскими законами. Activision Germany GmbH не отвечает за содержание этих страниц. Заходя на этот сайт, вы принимаете это заявление."



Почта

Внимание, содержание данного письма является интеллектуальной собственностью автора. Опубликование письма или его части без разрешения автора является незаконным. Публикация письма без исправления синтаксических, орфографических и др. ошибок будет считаться провокацией.

Из письма IW.

Ага. А пересылка письма в редакцию журнала "Навигатор игрового мира" расценивается как акт добровольной передачи всех интеллектуальных прав и разрешений на публикацию Жанне Давыдовой.

Здравствуйте, незаменимые мои! После февральского письменного бума наступил обычный мартовский спад читательской активности – мне надо уже тотализатор устраивать, пусть коллеги делают ставки, сколько писем придет от вас в том или ином месяце. Вот март, например, - время гриппа и весеннего авитаминоза, а поэтому лишней пары строк от вас не дождешься. Апрель – весенние релизы, май – время прогулок под луной и подготовки к выпускным экзаменам, июнь... Впрочем, до этого еще дожить надо. Ну а пока мы пошли по другому пути – пусть писем в этом номере немного, но зато все они заслуживают самого пристального читательского внимания. И, тем не менее, сегодняшний выпуск явно пройдет под девизом "Весенний авитаминоз". Почему - смотрите сами.

Крик - 2
тема номера

Как ни странно, но самая пессимистичная тема прошлого номера ("Крик души", письмо Анатолия Вугмана) получила у вас наиболее впечатляющую поддержку. "Покричать" о том, что игры стали "не такие", изъявили желание и многие другие наши читатели. Что ж, не буду мешать. Сегодняшняя тема номера – жалобы, крики души и прочие весенне-депрессивные проявления.

По мере роста игрового опыта интерес к играм начинает постепенно угасать.

Это факт. Любой "Человек Играющий" рано или поздно с прискорбием обнаруживает у себя соответственные тревожащие симптомы. Почему? Человек, незнакомый с Играми, чист и непорочен. Это уже потом у него появиться возможность сравнивать, сопоставлять и делать выводы; сформируются личные пристрастия, приоритеты будут аккуратно расставлены по полочкам, а благоговейный трепет и щенячий восторг по поводу и без, сменятся воинствующим цинизмом. А пока любая игра - это Открытие, это что-то совершенно новое, необычное, доселе невиданное, непознанное, а от того страшным образом привлекательное. Допустим, человек всерьез увлекся. Он читает нужную и правильную литературу, регулярно посещает все возможные тематические сайты, следит за новостями, общается с правильными людьми. Играет. Но. Все новое - это хорошо забытое старое. Поэтому наступление "момента насыщения" - неизбежно. Человек ловит себя на том, что все ЭТО он уже где-то видел, попробовал, ощутил, испытал, пережил, оценил etc. ЭТО уже было и осталось в прошлом, а по сему, ЭТО уже не столь интересно.

Обычно, после осознания вышеизложенного, "Человек Играющий" сразу превращается в скучного, занудного, по стариковски брюзжащего типа. И Человек возвращается к началу пути, зарывается в свое прошлое, к своему первому Опыту, к своим самым Первым Играм, подарившим в свое время Первые Ощущения.

Вот еще один факт. ИГРЫ НЕ ИЗМЕНЯЮТСЯ. Если отбросить все то, что связано с чисто техническими аспектами, окажется, что Суть самой Игры - нерушимая, незыблемая, непоколебимая константа. Игра создана для того, чтобы развлечь, доставить удовольствие. Это главное. Внешний вид, способы и методы достижения цели по большому счету значения не имеют. Но мы растем, взрослеем, меняются наши взгляды на жизнь, у нас появляются новые интересы, увлечения, новые занятия и много новых обязательств. Мы приобретаем жизненный опыт, и, извините, конечно, за неуместный пафос, становимся мудрее. Поэтому немудрено, что, если взрослый Человек не связан с Играми (прямо или косвенно) профессиональной деятельностью, то для такого Человека Игра постепенно становится лишь одним из способов (возможно, самым любимым) приятного времяпрепровождения. Как, собственно, и должно быть. И, наконец, самый любимый вопрос. Что делать? Не надо быть снобом или превращаться в "любителя верняка". Просто попытайтесь найти Свои Игры и оставайтесь верными им до конца.

Ярослав Сингаевский

Обратите внимание на одну, очень интересную, на мой взгляд, мысль. Те игры, которые нас зацепили в начале нашей "игровой жизни", потом накладывают отпечаток на все наши дальнейшие игровые пристрастия, становятся как бы "эталоном" для всех последующих игр. Причем эталоном недостижимым, потому что такие игры мы оцениваем не объективно, а с известной долей идеализации. Неужели у каждого серьезного игрока любимая игра непременно связана с началом геймерского стажа? Неужели все современные игры нравятся гораздо меньше? Предлагаю устроить социологический опрос игроков с большим игровым стажем (скажем, от 5 лет). Как часто вас "цепляют" современные игры и насколько они похожи на ваших первых любимцев? Мне кажется, собрав достаточное количество голосов, мы сможем с уверенностью подтвердить или опровергнуть мысль, выраженную Ярославом.

Я тут прочитал "Цензора"...



Честно говоря, я не удивлен, что мнения в редакции разошлись... У меня у самого мнения разошлись. С одной стороны - рассказ конечно вызывает море эмоций и чувств и он несомненно разбавляет общую серость журнала. Но с другой стороны - это ужасно, это издевательство над читателем. Я когда читал, в голове основной была лишь одна мысль: скорей бы все это кончилось.

ATOMan Seal

Рассказы подобного рода - запрещать. Не шучу. В нормальном состоянии ТАКОГО не напишешь.

Grayswandir

Z-zone - пять. "Цензор" - шесть с плюсом! Черт, десять! У меня реально дрожали коленки, пока читал предпоследний номер. Круто, сто раз круто.

Альтшуль Павел

И это только некоторые из отзывов, которые пришли нам на рассказ Ивана Тропова, опубликованный в НИМ№1(56)`2002. Все желающие прочитать исходный вариант "Цензора", которого не касались ножницы редактора, могут найти его "без купюр" на сайте автора: http://www.geocities.com/tropov/

Продолжаем плакаться. Дальше речь пойдет об упадке жанров.

Провокация чистой воды

Хотя ваш журнал и называется Навигатор Игрового Мира, но мне кажется, что мир этот фактически умер с появлением 3Dfx Voodoo и последовавшего за ним бума 3D Ускорителей. Налицо глубочайший кризис игр, из которого они если и выйдут, то в глубоко измененном состоянии, и непонятно какой форме. В своем письме, которые некоторые примут за консервативный отстой, некоторые - за измышления грезящего о возврате в золотой век. Судить вам, дорогие читатели, но факты налицо.

Читатель - читателю:

Пишите все, кому не лень – ищу новых друзей по переписке. Пол и возраст не важен. Много интересов и увлечений, думаю, есть о чем поговорить. Адрес: 113570, Москва, ул. Красный маяк, д.13а, к.5 кв.46. Сергею.

1. За последние 2 года не вышло ни одного квеста, ни одной адвенчуры на которые можно было подсесть. Ах, какие раньше были квесты... Неподражаемый Роджер Вилко (Мой любимый компьютерный герой), Джордж Стоббард (Мой второй любимый компьютерный герой), Твинсен (Ну вы поняли :)).

Последней игрой, которая взяла за душу и не отпускала меня до полного ее прохождения, была великолепная The Longest Jorney. Сейчас на рынке преобладают жалкие потуги Cryo, которые и играми-то нельзя назвать или фигня навроде The Mistery of The Druids. Но казуалам нравится. Их много и они хотят чтоб игры были проще. Как Арканоид, или глубоко уважаемый мной Тетрис.

2. В стратегиях все ненамного лучше. Последней стоящей игрой на мой взгляд является Red Alert (первый). А лучшая игра жанра, которую вряд-ли кому удастся переплюнуть - WarCraft2. Лучшего балланса я нигде доселе не встречал. Новомодные 3D стратегии - лубочный отстой, заплесневелая несъедобная конфета в яркой обертке. Хотя AoE неплох. Почти шедевр. Но на фоне тысяч дерьмовых недостратегий это капля в море.

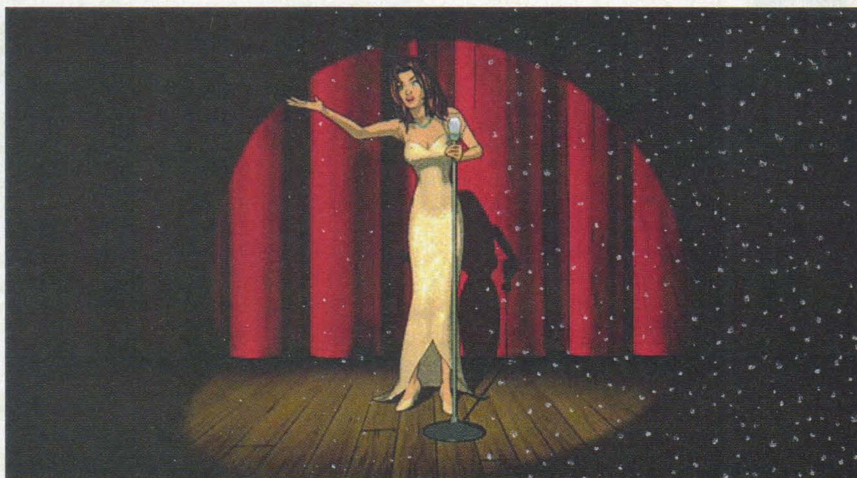
3. Action - Жанр, который вообще не должен существовать. Он пропагандирует насилие и тупоголовость, которая присуща американским тинейджерам-гидроцефалам, но никак не российским геймерам. Q3 - вообще недоигра, я не понимаю народ, которому интересно сидеть в клубах и мочить друг друга по сетке. Тупо и неинтересно. Неудивительно, что основной возраст игроков в ЭТО 12-17 лет. Растущий организм не имеет иммунитета к таким вирусам, и этим вовсю пользуются разработчики игр. Не поощряйте эту вакханалию. Хотя тогда и писать вам будет не о чем.

4. Simulation/Sport. Вот здесь все отлично, хотя из-за EA Sports впереди намечается небольшой кризис. Монополизм никогда ни к чему хорошему не приводил.

5. У жанра RPG предсмертные судороги. Он болен неизлечимой болезнью под названием Дьябла. Эта отстойнейшая (если не сказать больше) игра, которая выехала на грандиозной рекламной раскрутке и тупости 90% населения мира сего. Последней и Последней, как я думаю настоящей РПГ является серия Балдурз Гейт. Переход к полной трехмерности сделает из РПГ тоже, что и со стратегиями. Он убьет жанр. Вы ни черта не понимаете в игростроении и пишете об лучшем за всю историю РПГ движке как о дне ушедшем. В прогрессе дорогие мои кроется ужасное зло. Он ведет к гибели. Он уже убил некоторые жанры. Он убьет и нашу цивилизацию. Но это уже другой разговор. Вернемся к нашим баранам. РПГ упрощаются и все следующие игры будут рассчитаны на тупых казуалов, потому что их больше и они готовы платить.

Итог. Все труднее становится выбирать игрушки. Зайдя в магазин долго смотришь на полки, перебираешь многочисленные компакты и... ничего не покупаешь. Покупать-то нечего. Приходится бегать и искать сборники 7-8 летней давности и играть в НАСТОЯЩИЕ игры, а не поделки для второклассников. Игровые издания тоже постепенно втянулись в этот порочный круг и вовсю рекламируют бездушных големов и гомункулусов игрового мира. И надежды нет. Никакой. Через 10 лет на каком-нибудь GeForce20 люди будут играть в Quake8 с графикой, неотличимой от реальности и все будет точно так же. Таков закон развития мира.

The Dark One



Во-первых, The Longest Journey, а не Jorney, во-вторых, жди Runaway – это будет игра что надо (благо, недолго осталось)

Конечно, больше всего в этом письме радует фраза "вы ни черта не понимаете в игростроении". Ну да, мы так просто, свечку держим... Впрочем, оставим глупые наезды на совести "Одного такого Темного" и постараемся отыскать-таки крупицу смысла в море апломба. О том, что "квесты – умерли", говорили еще года два назад. Ну, вряд ли можно назвать серию приключений "Петьки и ВИЧа" серьезными квестами. Однако говорить о смерти жанра – дело неблагодарное. Особенно о смерти одновременно квестов, адвентюр, стратегий и РПГ-шек. Тут уже паранойей попахивает: "Вокруг меня одни трупы!" Впрочем, несмотря на всю провокационность этого письма, я все-таки решила вас с ним познакомить. Вдруг кого-нибудь из читателей оно сподвигнет на что-нибудь продуктивное – например, на осознание того факта, что мы сами решаем в каком мире жить и как рассматривать происходящие в игровой индустрии перемены. Кстати, следующее письмо весьма созвучно с предыдущим – там речь пойдет о разделении на жанры (тоже одна из наиболее любимых народных тем).

Симулятор жизни

Ведь уже сколько лет идет разделение игр на виды: экшн, стратегия, симулятор, ну и т.д. и эта ситуация практически не меняется (за исключительным появлением, очень редко, новых жанров, но опять таки жанров четко различных). Так вот, а почему бы не появиться игре, полностью имитирующую нашу жизнь, во всех ее проявлениях, (конечно, если позволит современный уровень развития компьютеров). Допустим, что все реально существующие города, с населением, особенностями архитектуры, транспортом, культурой, взять и реализовать в игре (хотя бы очень приличную копию всего этого).

С учетом человеческих отношений, с долей случайности, разработать интерфейс наиболее приближенный к реальности, позволить игроку делать то, что по силам обычному человеку, но в отличие от обычного человека в реальной жизни, игрок сможет выбирать свой возраст, пол, положение в обществе (в разумных пределах).

Или же наоборот ограничить выбор (интереснее будет). Представляете, какой огромный потенциал в этом кроется, ведь игрок сможет делать то, что он не может совершить в действительности по той или иной причине, будь то страх, отсутствие денег, невозможность рискнуть, сомнение, перечислять можно долго. Хочешь, путешествуй (если заработаешь), хочешь, занимайся спортом, становись банкиром (если выучишься), грабь банки, убивай (если ты маньяк), делай карьеру в армии и езжай в горячие точки, занимайся политикой, вообще делай что хочешь, только это будет почти так же трудно, как и в жизни :).

Костенко Максим

Я не буду брать во внимание техническую сторону вопроса, не стану вспоминать Лукьяненко с его произведением "Лабиринт отражений", где была прописана очень похожая ситуация. Я просто задам вопрос: а зачем? У каждого из нас в реальной жизни огромное количество возможностей, мы действительно способны на все, что захотим, сообразно своим стремлениям и способностям. Прожить

еще одну альтернативную жизнь?

А смысл? Гораздо интереснее бросить все силы на "основную". Главное – знать, что ты можешь все, нужно только захотеть и найти пути грамотной реализации своего хотения. Развивая дальше Максимову идею, можно предположить, что в этой игре будут свои компьютерные игры, в которые можно будет рубиться, обсуждать их достоинства и недостатки и т.д. И одной из таких игр будет симулятор компьютерного мира, который полностью отражает компьютерную действительность, где можно будет попробовать себя в роли кого угодно... и так далее до бесконечности.

Старость не радость

Наконец, в завершение весенней авитаминозной темы, приведу письмо Лукьянова Сергея, где перечислены основные причины симптомов, наблюдаемых у большинства наших сегодняшних пациентов.

Старость, именно "старость", по-моему, стала причиной многих писем на тему "...как мне это все надоело...", "...хороших игр становиться все меньше и меньше..." и т.д. Примеры данных писем: №2 "Памяти бывшего товарища", №3 "Крик души". Теперь я точно знаю, что я не одинок. Симптомы у всех одинаковы - снижение интереса к играм. Причин тут может быть много:

1) Действительно, качество игр падает

2) Компьютер в целом, как и любое удовольствие, приедается

3) Вы просто "вырастаете" из компьютерных игр, как несколькими годами ранее выросли из игрушечных машинок.

список можно продолжать, у каждого свои причины. Надо просто спокойно сеть и попытаться проанализировать ситуацию, а не писать злобных оскорбительных писем.

Для себя я определился - это "старость". В жизни появляются другие развлечения, другие ценности. И когда я сажусь за компьютер, то наступает полная апатия, посмотришь на иконки с любимыми некогда играми, слазишь в ИНЕТ и за книги или... Дошло до того, что некоторые купленные игры я даже не удосужился установить и запустить. И в данный момент я понял, что ДЕТСТВО кончилось, начинается взрослая жизнь, где свои ИГРЫ. И естественно, что у каждого описанное состояние наступает в разном возрасте, который зависит в основном от социального статуса и состояния души (по крайней мере, я так считаю). И все же непонятно только одно: почему я продолжаю на работе целыми днями играть во всякую чушь (минер, "дурак", солитер).

Лукьянов Сергей

Конечно, нет ничего проще, чем свалить все на старость (или на переходный возраст – тоже отмазка хорошая). Только вот почему у одного старость наступает в 16 лет, а у другого и в пятьдесят горит душа. От чего это зависит? Если действительно проблема столь актуальна, если люди сами страдают (это, конечно, громко сказано, но смысл передает точно) от того, что пропадает интерес к играм, давайте придумает совместный выход из кризиса. Создадим антикризисный комитет во главе со мной, получим правительственное финансирование, будем регулярные заседания и консилиумы собирать. Если серьезно, то наверняка у кого-то из наших читателей есть свои рецепты борьбы со скукой. Как, например, в письме Ярослава (см. первое письмо номера). И таких методов можно подобрать очень много – на любой вкус. Поделитесь, не дайте пропасть соотечественникам! Давайте со следующего номера откроем специальную подрубрику "Лекарства против скуки", где будем рассказывать о том, что делать, если игры перестали радовать.

А на последний вопрос я, пожалуй, знаю ответ. Пасьянсы и минер – это не игры, это "убивание времени". Они не требуют никакого личного участия, рассчитаны на короткое время и на четкую результативность (выиграл – не выиграл, сам процесс игры удовольствия не приносит). Поэтому их можно спокойно выключить или забросить без ощущения дискомфорта от прерванного занятия. На работе – самое то. С любимой игрой, от которой тебя нужно за уши оттягивать от монитора, так не бывает.

Секс, Насилие и Почта

...Так что-то я отошел от темы, я ведь собрался вас критиковать. Например, комикс. Меня он радует, но в нем



много недочетов и оплошностей. Например, цифры штрих-кода на левом плече Насилия. В номерах 53 и 54 (когда он выходит из-за стекла) это три шестерки, а потом, когда он схватил Главного Злыдня, это 3000 3002. Почему? Насчет цветов лампочек я молчу, допустим, что они его меняют. Но посмотрим на Секс, номер 54, стр. 149. Отчетливо видно, что у нее в башке 2 предохранителя. Затем один падает. Но в номере 55 можно так же отчетливо разглядеть, что у нее падают еще 2 штуки и остается как минимум одна. Странно. Вообще ляпов много.

Одинцов Владислав

Это письмо мы попросили прокомментировать автора комикса.

Именно для читателей, которые ведут учет лампочкам большинство комиксистов, включая меня, и работают. Это письмо говорит о том, что написавший его человек смотрел комикс внимательно. За что ему огромная спасиба, хоть он и редкий зануда! ^__^.

P.S. А предохранители считать или полосочки там на штрихкоде меня все равно ломает. – Д. Кузьмичев

Золотой Компас

Хочу обсудить тему, связанную с вручением золотых компасов, слишком уж легко вы их раздаете.

подпись неразборчива

Передаю слово главному раздавателю "Золотых Компасов". Внимание, Константин Подстрешный.



Сейчас "Навигатор" поощряет особо отличившиеся игры только одной наградой – просто компасом. Нам пришлось отказаться от деления на серебро/золото. Получалось половина игр в номере с серебряными компасами и один золотой раз в полгода. Когда-нибудь, когда все игры будут



"Героями", "Старкрафтами" или, на худой конец, "Макс Пейнами", мы, возможно, вернем на крышку компаса надпись Gold и Silver. И будем вручать в номере десяток серебряных компасов и пару золотых. – К. Подстрешный



Все цвета рейтинга

Очень много внимания уделяется рейтингам. Считаю это одним из самых слабых мест сегодняшнего журнала. Рейтинги настолько субъективны, что не хочется говорить. Баллы, десятые балла... Зачем? Есть у меня одна сумасшедшая идейка - выставлять оценку цветом. Взять 5 цветов, проградуировать и оценивать. Привыкнут к этому быстро, а Вы уйдете от конкретики. Поверьте, если игра нравится, то низкие баллы способны надолго испортить настроение. Во-вторых где обратная связь? Почему так мало анкет? Вас не интересует мнение читателей или Вы ориентируетесь на тех, у кого есть Интернет?

Прошу вынести на всеобщее обсуждение! Локализации должны рассматриваться отдельно и получать отдельную оценку (коли без нее никак)! То, что сделали с Максом Пейном, заслуживает жестокого наказания.

Егор ака Pa1adin.

Выношу на всеобщее. Высказывайтесь как по первому предложению, так и по второму. От себя замечу, что замена сухих цифр креативными цветами, возможно, уберет негативное восприятие оценки некоторыми читателями, но будет очень сильно мешать при выборе игры. Мы привыкли доверять цифрам, нам удобнее получить "пятерку" в школе или институте, чем выслушать похвалу в свой адрес. Поэтому мне кажется, что отказаться от числового восприятия рейтинга будет сложновато.

Теперь касаемо анкет. Их отсутствие не означает, что нам не интересно ваше мнение. Просто анкета должна быть осмысленной. Писать "какая рубрика вам больше нравится" или "кто из авторов достоин повышения зарплаты" - несерьезно. Устраивать традиционную новогоднюю анкету мы не стали именно поэтому.

Вот когда нам действительно понадобится узнать что-нибудь очень важное и значимое – например, а не переделать ли нам полностью журнал, оставив только новости и выпуская его раз в три дня в виде газеты, – мы обратимся за "всеобщим мнением". А пока нам хватает тех отзывов, что мы получаем по почте. Хотите поделиться своим мнением – пишите чаще, у нас постоянно находятся в обсуждении важные и актуальные темы, которые помогают нам определиться с тем, каким вы хотели бы видеть Навигатор.

На этой оптимистичной ноте предлагаю на сегодня закончить. Очень хочется верить, что период весенних депрессий скоро закончится и следующий почтовый выпуск будет более жизнерадостным.

от авитаминоза страдала
Жанна Давыдова
jgran@softhome.net
ICQ uin: 2244559